SALOUTÉ LES AMIS, YÉ SOUIS DÉ RETOUR! POUR LE MEILLEUR ET POUR LE PIN'SI







SUPER NINTENDO



NEO GEO



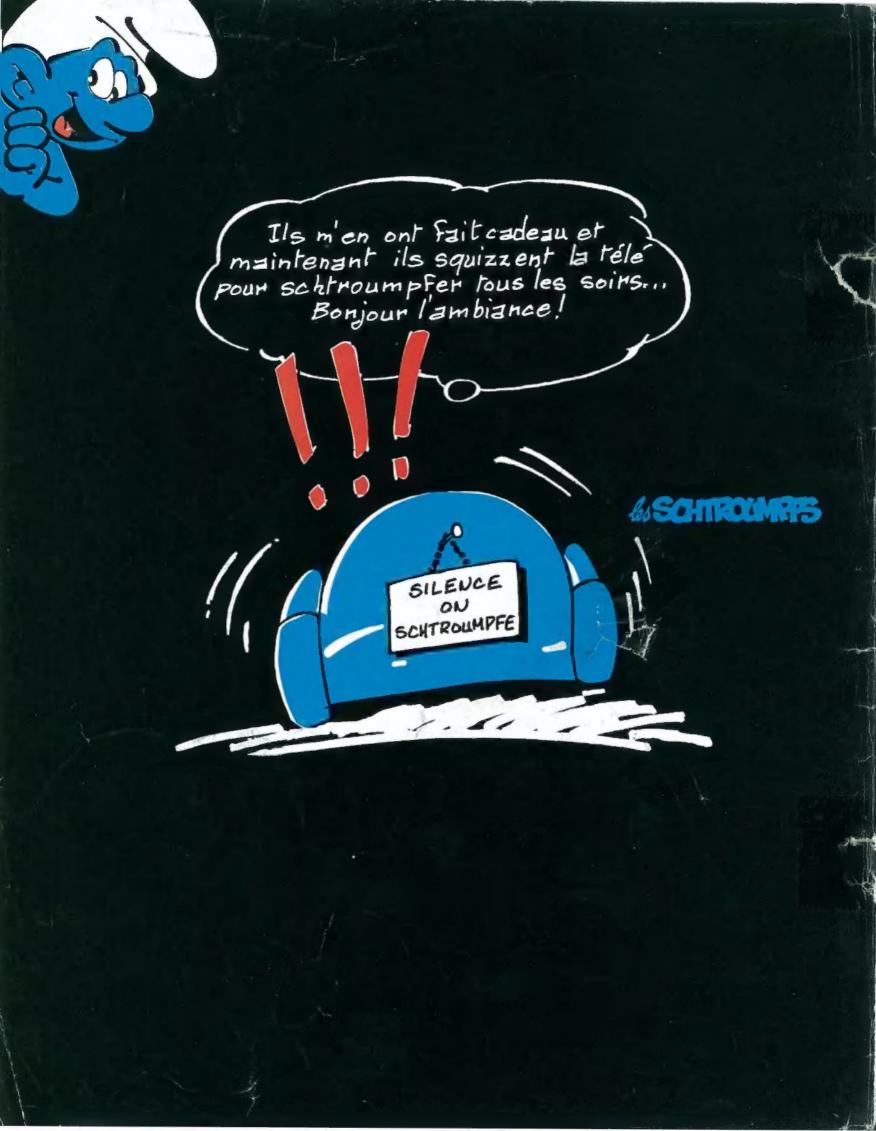
3DO



GAME BOY

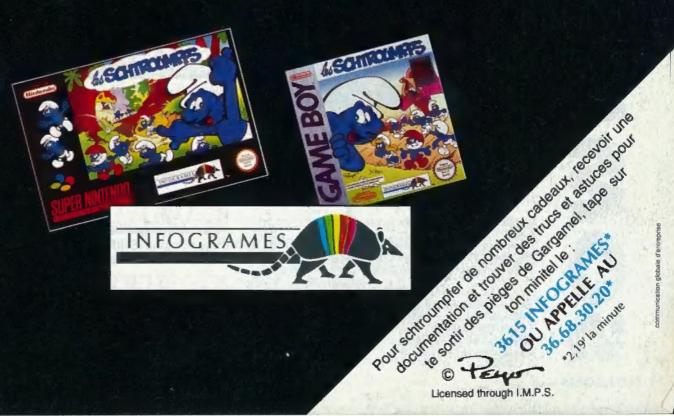




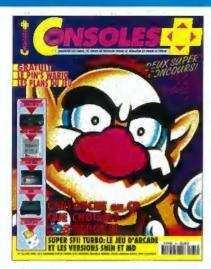


... c'est trop dur pour les parents!!!

Les schtroumpfs sont en vente partout sur Game Boy et bientôt sur Super Nintendo et NES !... Va vite les découvrir et surtout ne les prête pas à tes parents. Ils n'y arriveront jamais... c'est trop dur pour eux.



CONSOLES+ l'actualité sur toutes les consoles







Notre couverture: Wario @ 1993, NINTENDO CO, Ltd. Dragon's Lair is a Registered Trademark of Bluth Group, Ltd @ Studio Bluth

CONCOURS - Stop - CONCOURS - Stop - CONOURS - Stop EN PAGE 93, OCEAN VOUS OFFRE UNE TÉLÉ, DES SUPER NINTENDO ET DES JEUX. EN PAGE 79, GAGNEZ DES 3D0 ET PLUS DE 150 JEUX FIFA INTERNATIONAL SOCCER (SNIN & MD) AVEC VIDEOFIL.

SUPER STREET FIGHTER II MD & SNIN: SURPRENANT

On s'en doutait, il devait arriver sur consoles. Eh bien, ça y est! Le voilà, tout beau, tout chaud sur Megadrive et Super Nintendo.

PREVIEWS DU JAPON

Wild Trax, le nouveau jeu de Nintendo avec le Super FX, Kid Clown, Superman de Sunsoft, Taekwondo... Tout ca en direct-live du Japon.



Dragon's Lair sur Mega CD, un vrai dessin animé interactif.

MAMMA

TESTS LES PLUS COMPLETS

COOL SPOT (GB)	127
DRAGON'S LAIR (MCD)	146
FIFA INTERNATIONAL SOCCER (SNIN)	
KARNOV'S REVENGE (NEO GEO)	104
KING OF DRAGONS (SNES)	118
KNIGHTS OF THE ROUND (SNES)	102
MEGAMAN 5 (NES)	128
MORTAL KOMBAT (MCD)	148
PETE SAMPRAS TENNIS (MD)	98
RANMA 1/2 ACTION GAME 3 (SFC)	96
RBI BASEBALL '94 (MD)	130
SEWER SHARK (3DO)	144
SHIEN THE BLADE CHASER (SFC)	122
SUPER BOMBERMAN 2 (SFC)	106
SUPER SIDEKICKS 2 (NEO GEO)	120
SUPER STREET FIGHTER II TURBO (ARC.)	150
TEMPEST 2000 (JAGUAR)	108
ULTIMATE SOCCER (SMS)	123
UTOPIA (SNIN)	124
WINDJAMMERS (NEO GEO)	94
WOLFENSTEIN 3D (SNIN)	86
WORLD CUP USA 94 (GG)	116
WORLD CUP USA 94 (MD)	112
WORLD CUP USA 94 (SMS)	114
WORLD CUP USA 94 (SNIN)	110

La totale! J'ai bien dit la totale sur la nouveauté de Nintendo: la Super Game Boy. Un banc d'essai plus que complet.

WORK IN PROGRESS: LEGEND

L'interview de l'équipe d'Arcade Zone et le Work in Progress de Legend en exclusivité dans Consoles+.

NEWS ET INFOS

SUPER GAME BOY: LE BANC D'ESSAI

Les dernières infos du milieu, les potins... On vous en parle.

PREVIEWS

Chaos Engine (SNIN & MD), Mister Nutz (MD)... et les deux prochains hits de Virgin: Dragon et Le Livre de la jungle.

GOGO

Un Select Stage dans Sonic 3 (MD), un autre sur Mister Nutz (SNIN), la totale sur TMHT Tournament Fighters (SNIN)...? Pas de problème, notre cher Switch est là!

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION Les magasins: A GAME WORLD, ALLIA, ALYZEES, **ESPACE 3, KONCI et VOLUSIA GAMES.** Et toujours les magazines japonais: FAMICOM TSUSHIN et KADOKWA SHOTEN.

CHALLENGE F1 POLE POSITION (SNIN)

Patrice AUBERT (26): 1'01"95 Les gagnants peuvant appole Grégory COLOMBET (26) . 1'03"17 16 (1) 48 57 25 41, pour choi Florent MORTEL (80): 1'04'42

les tests les plus complets de toute la presse ludique

LES PLANS DE WARIO LAND SUR GAME BOY

80

Non seulement on vous offre le pin's de Wario, mais en plus on vous dévoile le début des plans, histoire de partir sur de bonnes bases avec cet excellent jeu.





Super Street Fighter II sur MD et SNIN, Super Street Fighter II Turbo en arcade: étonnants, décapants!

16 BITS, DES HITS HALLUCINANTS...

86

Wolfenstein 3D (SNIN), FIFA International Soccer (SNIN), Super Bomberman 2 (SFC), Windjammers (Neo Geo), Super Sidekicks 2 (Neo Geo)...

CD+: SUPPLÉMENT GRATUIT SPÉCIAL CD

131

Vous retrouverez désormais CD+ tous les mois. A l'intérieur? Tout sur l'univers du CD: news, tests, dossiers...

ARCADE

150

LE test de Super Street Fighter II Turbo en arcade. A quand le Hypra Mega Top Street Fighter II Turbo Jet Prime...?

LE COURRIER

152

Votre mission: nover Bomboy sous une tonne de courrier. Ce n'est pas trop dur, vu sa taille...

SPEEDY GONZATEST LA SOURIS LA PLUS SPEEDÉE

158

crois pas, ça!

A peine le temps de lui dire "Bonjour", et les tests sont déjà finis. Elle est vraiment impressionnante, Speedy Gonz'.

ZE KILLER

160

Ce mois-ci, on a encore failli y passer à cause d'un jeu de foot...

LES PETITES ANNONCES

164

On trouve de tout dans les P.A. de Consoles+. Et en plus, elles sont gratuites...



PIN'S, FOOT, CD ET JEUX VIDÉO

Ce mois-ci, tout le monde ne parle que de foot à l'occasion de la coupe du monde. Alors, la première idée qui vient tout de suite à l'esprit est de faire un dossier sur ce sujet, d'autant plus que les jeux de foot sortent en masse en ce moment. Mais,

réflexion faite, nous sommes arrivés à la conclusion que c'était l'idée bateau par excellence. Bonjour l'originalité! Pour les 24 Heures du Mans, on pourrait faire un dossier sur les simulations de F1, pour Roland-Garros un sur les jeux de tennis, et ainsi de suite. A ce rythme, votre mag' préféré ressemblerait plus à "L'Equipe" qu'à un magazine de consoles! Au contraire, nous avons préféré faire le point sur les jeux CD et les nouvelles machines, car il nous semble que ce sujet est autrement plus intéressant pour des passionnés de jeu que de disséquer les mérites comparés de tel ou tel jeu de foot. Ce dossier CD s'impose d'autant plus qu'il nous permet d'inaugurer un cahier spécial consacré aux jeux et aux machines CD. "CD+" est un mag dans le mag, que vous retrouverez tous les mois et dans lequel vous découvrirez les tests et toutes les infos de l'univers du CD. Il est clair que ce cahier est destiné à prendre de plus en plus d'importance, car les jeux CD seront de plus en plus nombreux, et ils devraient s'imposer nettement dès l'année prochaine avec l'arrivée des nouvelles machines que nous attendons avec impatience. Mais la surprise du mois, c'est un pin's de l'infâme Wario, ainsi que les plans des 9 premiers niveaux de Super Mario Land 3. Nous avons choisi de ne pas vous donner la soluce complète tout de suite, car il faut quand même que vous vous creusiez les méninges pour découvrir par vous-même les passages secrets, les niveaux de bonus et les objets cachés qui parsèment ce jeu... mais nous vous dévoilerons le reste par la suite. A propos de Wario, vous avez vu la tronche d'allumé qu'il se paye sur la couv!? Je le

Alain Huyghues-Lacour

LA HOT-LINE DE CONSOLES +

Tous les mercredis de 13 heures 30 à 17 heures 30 et les vendredis de 17 heures à 19 heures 30, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ! Vous pouvez appeler au (16-1) 46 62 28 02. Switch est là, pour vous aider si vous êtes coincé dans un jeu ou si vous voulez des renseignements sur le magazine. VOUS ETES SEUL,

VOUS ETES PEROU,

VOUS DEVEZ SAUVER LE MONDE,

> MRIS VOUS N'ETES PRS OBLIGE DE FINIR CE SOIR.





Vu ce qui vous attend, heureusement qu'on vous a laissé un peu de temps pour tout finir. Car en entrant dans Mégaman X, vous allez vous retrouver seul

contre tous, perdu dans des univers hostiles à 12 mégas et face aux terribles Reploïdes du Docteur Cain. Pour la première fois sur Super Nintendo, vous allez enfin découvrir Mégaman, ses 12 niveaux, ses graphismes incroyables et sa durée de vie exceptionnelle. Et croyez-nous, celle-ci ne sera pas de trop, vu que vous devrez sauver l'humanité...





Vous pouvez aussi vous mesurer aux forces du mal dans Mégaman 3 sur Game Boy ou dans Mégaman 5 sur NES.



TROMBINOSCOPE

SUPER STREET FIGHTER TEAM BASTON PLUS DE CONSOLES (TURBO)

Devant la recrudescence des vols de sac à main de personnes âgées, Consoles+ a décidé de créer une équipe de combattants de choc. Elle sera constituée de A.H.L., Niiico, Spy et Sam. Ils ont passé tout le mois de mai à s'entraîner dans un centre spécial pour commandos. Les arts martiaux n'ont désormais plus aucun secret pour eux. Coup de pied dans l'estomac, coup de poing dans les rognons, coups de pelle in the tronche, baffe sur le bout du nez, ils maîtrisent toutes ces prises ô combien agressives! Les chapardeurs de sacs n'ont qu'à bien se tenir.



A.H.L. est LE grand spécialiste du combat aucorps à corps avec les filles. Sa spécialité consiste en un coup spécial qui s'effectue très rapidement. Laissez-moi vous l'expliquer. Quand sa charmante adversaire se trouve à quelques centimètres de lui et qu'il peut compter le nombre de taches de rousseur qu'elle a sur la joue

gauche, A.H.L., dans un mouvement très précis et véloce à la fois, s'empare de la natte de CHUN-LI. Il lui suffit alors de la balancer de gauche à droite, comme un pendule, et ce de façon à ce que sa tête heurte violemment le sol. Le résultat est sans appel: l'adversaire s'écroule au bout de trois secondes, dix-sept centièmes.



Quand Niiico a vu son adversaire pour la première fois, il s'est enfuit à toutes jambes, a sauté par-dessus le mur d'enceinte du bâtiment et s'est enfermé trois semaines dans la cave de ses parents. Après une bonne dose de calmants, il a quand même réussi à supporter un nouveau face à face avec DEE JAY. Niiico, sous

l'effet des médicaments, manquait sérieusement d'agressivité. Il a donc préféré entamer une discussion sur le problème de l'échec scolaire chez les petits escargots de Bourgogne. Après quelques heures de débat, DEE JAY s'est écroulé sur sol, abattu par les arguments soporifiques du terrible Nilico, un grand spécialiste du sujet, il est vrai.



Spy est au sport de combat ce que le gel Studio Line est à Blanka, c'est-à-dire un émule indispensable! Sa technique de combat est très simple. Alors que Blanka s'approchait de lui, Spy a sorti de sa poche un tube de gel, modèle 1994 de collection, qu'il a tendu à son adversaire. Blanka, rendu dingue à la vue de l'incarnation de ses rêves

les plus fous, s'est dépêché de s'en servir. Il a vidé le tube en entier dans sa blonde chevelure. Il ne savait pas qu'en faisant ce geste il courait à sa perte. En effet, au moment d'effectuer son coup spécial "Electric Schock", le courant électrique s'est retourné contre lui. A l'heure qu'il est, les pompiers sont encore en train d'essayer de le décoller du sol. Bien joué, Spy! Bien sûr, une fois Blanka terrassé, il a récupéré son spray, qu'il ne manque jamais d'utiliser le matin.



Sam, enfin, a une sainte horreur de tout ce qui porte l'uniforme. Sans doute un souvenir de sa jeunesse, quand il militait encore avec les baba cool contre la cueillette industrielle de fraises des bois dans le Périgord au moment de la reproduction. C'est pourquoi les officiers formateurs du camp d'entraînement ont choisi de l'opposer à M.

Bison. Cet homme au visage de marbre est un spécialiste des combats sanglants. Au moment même où le match commençait, Sam a sorti de sa poche une barquette de fraises datant de sa période militante et l'écrasa sur le visage de M. BISON! Terrassé par la terrible puanteur, ce dernier s'écroula sur le sol. Les médecins n'osent pas se prononcer sur son état! [NDSAM: Tout ça pour dire que je mange souvent des fraises en dessert à la cantine. J'hallucine total!]







SUPER SIDEKICKS 2 DE SNK SUR NEO GEO

Ah! Voilà bien longtemps que la Neo Geo ne nous avait proposé un jeu d'une telle envergure. Quasiment irréprochable, ce jeu de SNK nous propose le "Méga Shock" de la coupe du monde.



Les effets spéciaux sont ébouriffants, le réalisme à toute épreuve, et on reste scotché au paddle. Marc est encore sous le charme d'une telle perfection et ne cesse de nous le faire savoir. Si vous n'avez qu'un jeu à acheter pour célébrer la coupe du monde en beauté, ce devra être celui-ci. Compris?



THE KING OF DRAGONS DE CAPCOM SUR SUPER NES

Je me demande ce qu'est en train de fabriquer Capcom en ce moment! Ce géant japonais des jeux vidéo se contente d'adapter des jeux d'arcade sur console! Rien de nouveau, seulement du



réchauffé! De qui se moque-t-on? Aussi, The King of Dragons est un jeu très moyen: les sprites sont petits et les niveaux bien trop courts. Mais ce qui lui fait le plus de tort, c'est qu'il sort en même temps que le très intéressant Knights of The Round. Eh oui, Capcom a fait l'erreur grotesque de lancer deux produits du même genre le même mois!

SUPER BOMBERMAN 2 DE HUDSON SOFT SUR SUPER FAMICOM

Bomberman n'est rien s'il est pratiqué en solitaire. Mais quand il s'agit de jouer à quatre, alors là, c'est une autre histoire. Les amitiés se défont à la



vitesse de la déflagration de telle ou telle bombe, les regards fusillent le premier badaud qui voudrait prendre possession du pad, et celui qui éteint la console est un homme mort. Bref, vous feriez mieux d'avoir de sérieux atouts si vous voulez vous présenter face à un Sam ou à un Switch: ils n'ont pas décollé de la salle des Zordis

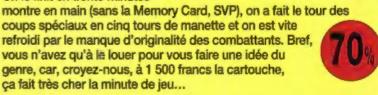
de tout le numéro.

KARNOV'S REVENGE DE DATA EAST **SUR NEO GEO**

Dans l'absolu, ce jeu n'est pas mauvais, mais il est tout simplement trop cher et sans rapport avec les capacités du support. On le finit en trente minutes



coups spéciaux en cinq tours de manette et on est vite refroidi par le manque d'originalité des combattants. Bref. vous n'avez qu'à la louer pour vous faire une idée du genre, car, croyez-nous, à 1 500 francs la cartouche, ça fait très cher la minute de jeu...



WOLFENSTEIN 3D DE IMAGINEER SUR SUPER NINTENDO

If ne faut pas grand-chose pour qu'un jeu soit excellent, et Wolfestein 3D le prouve à merveille. Mettez une poignée d'ambiance stressante, saupoudrez de



quelques pincées de passages secrets, mélangez le tout dans une marmite d'action détonante, et vous obtiendrez le jeu de référence que "même s'il n'existait pas, il faudrait l'inventer", dixit A.H.L. Et puis, ça fait tellement plaisir de pouvoir exterminer quelques nazis une fois dans sa vie. Quand on y a goûté, on ne peut plus s'en passer...



METAL COMBAT **DE NINTENDO SUR** SUPER NINTENDO

Les jeux qui utilisent le Nintendoscope sont fort rares. Hormis la cartouche contenant six jeux vendue avec cet appareil et le génial Yoshi's Safari (le meilleur



du moment pour le Nintendoscope), rien à se mettre sous la gâchette! Metal Combat est du genre saoulant, car répétitif: on vise les méchants sur l'écran et on appuie sur la détente. Pang! t'es mort! Blang! j'ai éclaté un boss! Ce jeu est certes beau graphiquement, mais d'un intéret au ras des pâquerettes. A oublier!





Des Hits d'enfer à des prix délirants'



MICKEY & DONALD Réanissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héras dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours 8

179F



Yous incurrez un chat complètement lou : il a connoct aucune discipline, il devra parcourb ent few : if our chirières regargeant de passages servits, des l'ites laraines, des carrières ...



ANOTHER WORLD Une granture démante où vous êtes projeté dans un autre monde dépassant l'autondement, un arcade ai le danger sergir à chaque instant



HHLPA HOCKEY 93 500 stars de la HHLPA avec leurs vrais nems, des gardiens de but plus forts et plus rapides, 2



Un reidunge épaustoullant d'aventure et d'avende dans ce super jeu de science-fiction et Casaix s'autète à vaudoir prouver l'existence de la planète Terre.





BATMAN RETURNS Grüce à votre Batmobile ou à ves bottaings vous affrontez le terrible Joker qui veut faire attachez ves alles car c'est à vous de iona



maine partent è la recharche illus trésor.

PETE SAMPRAS

€me

NEW



WorldCupUSA94 Le jeu officiel de la Coupe du Monde!

Les Méga Tops Micromania

DRAGON BALL Z

Des combats información dans lesques incornez les háros de votre de

Cette simulation fait honneur à la Coupe

de football !!

Super Nintendo

du Monde! Techniquement très réussie, une multitude d'options, une jouabilité d'enfer, ce jeu satisfera tous les fanas

TOM CAT ALLEY Une simulation de vol top pour votre Mage (D ! Un véritable film interactif à la



CALL THE PARTY OF THE PARTY OF

SONIC 3

NOUVEAU

L'ECOLE AND CHAMPIONS Une bando d'Aliens a dérobé le ballon de la coupe du monde (Yous devez retrouver les marceaux dispersés aux 4 cains de la planète.



GROUND ZERO TEXAS Une nouvelle étape de franchie dans le jou interprif ! Une combinaison de jeu de tir et de jeu d'action où vous devrez progresser dons le



GRANDSLAM

Montez ou filet avec Jennifer pour arrachet

une victoire dans un tournoi du grand cholons: Rolland Garres, US Open, Wirnbledon, Sidney. En simple ou en doulbe, redoutable l

BULLS VS BLAZERS Participaz aux Mayoffs 1992 l 16 équipes au choix, tous les meilleurs coups du basilet avec les meilleurs joueurs du NBA !!!



FANTASTIC DIZZY Explorez des mines de diaments mystiriuese des covernes fabulouses, la tanière du draga Realisé par Codemont







une fonction ralenti, 2 vitesses turbo,

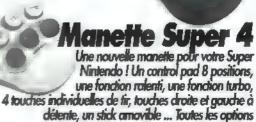
un stick amovible; un control pad 8 direc

SUPER-4

SUPER NINTENDO

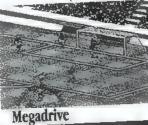
Jouez à vos Hits cartouches et CD! Ecoutez vos CD audio grâce à cette nouvelle console multimédia portable !!





indispensables à une bonne manette de jeu !!

PRO-4



SOCCER sur Super Nintendo

Une simulation de football révolutionnaire ! Un chet d'oeuvre : 4 joueurs en même temps grâce à

l'adaptateur 4 joueurs!

NOUVEAU

LES SUPER TOPS MICROMANIA



SUPER METROID

Un hit de la HES adapti sor votre cansole Super Hirtendo I Un riussire avec encomplus d'action encore plus d'options, ecore plus de rapidité.



FATAL FURY 2



RANMA 1/2 3

Foul nouveau just de Ronno, oisissez vez personnages, déclanchez des coups spécieux



ROCK'H ROLL RACING

C'est 50 courses sur é planètes différentes faço à 3 concurrents terribles. Envoyez vos missiles, pomez vos mines, poussez vos advarsaires contre les



MYSTIC QUEST LEGEND

Un jou d'aventure tout en français ! nez on jouve governe qui dait récopieur les 4 mis illementatives du lon, du l'air, du l'aux et de la terre !



HEA JAK

La Hit des bernes d'accodo sor votre console f La jeu vous permet de chaisir ves 2 joueurs permi les 54 plus grandes stors de le Hill et les 27 équipes officielles du championnet 94 !





TURN AND BURN

line super simulation d'orion de chasse limit parti
de tootes les capacités de vatra cossole. Vous aller
ettre ou plutés survivre à des constats infamours ou
introduct de vatra survivre à des constats infamours ou
introduct d'ensemble de moie 7 où vous servez
confronte d'une multitude d'ennemis et de piège



SECRET OF MANA bon jee.



YOUNG MERLIN

lucuratz le jaune Merlin perdu dure sur manda inconsu l'Retrouvez les algest qui permettent di lanulire des distaines d'énignes et de quiles. Un jour sugan, una bandu son superbe vous perm d'oventure/rédicains prosiment.



L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE



La Super

Nintendo + Street Fighter 2 + 1 manette

AD 29 TURBO 49F avec l'achat d'1 jeu GRÄTUIT avec l'achat de 2 jeux

MORTAL KOMBAY

line conversion admirable du formess jou d'accude.

Le jou de besten le plus vicines de l'Assaire de jouvidie. Chrisissez 1 des 7 cambathents et affecture 3 nats of office



STOP! Des hits d'enfer à des prix délirants!

ur Super Nintendo

Un titre pour les fanas de Street Fighter 2 pour 1 ou 2

GÉNIAL! La

BD Manga avec le jeu!!

joueurs. Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré !

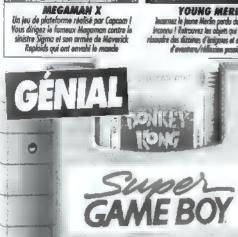
AMAZING TEHNIS

Un jou vicilment étorpoint, il vous permet de jouer sur 3 types de surface : terre bathue, gazon et hand. Les refonds sont levous-réalistes et le surface della ds sont hyper-rialistes at la sur la regidité de la bulla



AXELAY

Votre conquête guerrière se déroule dans é modes différents. Yatre mission ; conquêrir planète en récupérant le secrètes d'Axelay.



Le SUPER GAMEBOY

Un nouvel adaptatour génial!!

Inserez votre jeu Gameboy dans le Super Gameboy, branchez-le sur votre Super Nintendo et profitez de vos Hits en couleurs sur l'écran de votre téléviseur!



ntó as jus reminent sympo assairé de films. La mais dellares e tris fairespeix; Comaz (reas) vere triber tentes sortes de reversires el ciercher des indices pour moner à bion sa reission.



RIVAL TURF

Vous êtes déterminé à diffirmer les loubards du gang de Big Al, Pour vale vous aurez le ossibilité de faire appel à un Ze joueur. Vous combatture sur 6 niveaux différents.



THE SIMPSON'S

THE SIMP SUR'S

Line adaptation d'une grande qualité sur
voire console du fameux dessin animé.
Laissez-voys emporter dans les rêves de Bart pour des gogs et une action interale.



UN SQUADRON

Combattez pour la liberté à bard de voire avian dernier ai de la technologie l rvion detnier eri de la technologie i numez tout sur 8 niceaux déférents à travers des farilis, des déserts...



N'avez-vous jamais rêvé d'être Hulk Hogan ? Mantuz sur la ring et défiez une de ces bêtes du catch. Toutes sortes de prise sont poss de superbes graphismes.



STREET FIGHTER 2

Les combattants parcourent le monde pour se rencontrar et se mesurer. Younéles l'un d'oux : vous pourrez choisir un combattant pessidant sus Incluiques at coups him particulius.

Reportage • Reportage • Reportage • Reportage

CAPCOM/SFC-MD



Vest devenu désormais rituel: deux fois par an, en été 🎆 en hiver, Capcom commercialise une nouvelle version de son méga-hit, Street Fighter II! Cette fois-ci, petite innovation: les versions MD et SFC sortent simultanément. Autrement !'éditeur japonais reconnaît que les ventes de SF II sur la console 16 bits Sega ne sont plus chose, mais a considérer au même titre que celles sur SFC. Cela signifie aussi que Capcom est 🕪 plus en plus intéressé par les ventes hors Japon, principalement aux USA et en Europe, car in Megadrive ne représente plus grand-chose au pays du Soleil-Levant.

Pour ceux qui hibernaient les trois demières années dans 📗 congélo familial, je résume a situation: Street Fighter II - que les Japonais appellent Suto II - est un jeu de baston. Ou plutôt LE jeu - baston! Même certains produits concurrents,

comme Garô Densetsu Special ou Samouraï Spirit de SNK, offrent plus d'options et davantage de souplesse, SF II reste référence, avec une série de versions, un dessin animé et un film en préparation et des milliers de goodies!

Seize combattants (en comptant les quatre petits nouveaux) vont s'affronter dans une série duels un peu partout dans monde. Chacun pour des motifs différents: certains ont une histoire (un père disparu à retrouver, une vengeance personelle ...), d'autres combattent pour se prouver qu'ils sont les meilleurs ou, encore, pour le seul et pur plaisir de mettre une bonne baffe dans 📗 tête de son prochain, surtout si celui-ci pèse cent cinquante kilos et atteint le double mètre sans talonnettes! Il y a les bons, les méchants (qui appartiennent à l'organisation criminelle Shadle), les vrais fauxbonds!



stopper une

Cammy vient de





Dee Jay lâche son coup in poing. Bison, qui a vu le coup venir, saute au demier moment pour éviter l'attaque! (SFC)



Chun Li a beau s'appliquer pour réussir le mieux possible son "hado-ken", Fei Long évite l'attaque et s'apprète à contre-attaquer. (SFC)



Fei Long a réussi 🌣 placer un Combo qiu envoie voler Dee Jay. Par cette attaque réussie, il marque 2 200 points de gagne un gagne un ∂ Hit Combo". (SFC)

On peut s'interroger quant au futur accueil public à cette nouvelle mouture de SF II.. Après Street Fighter, Street Fighter II, Street Fighter Turbo, voici Super Street Fighter III Les joueurs commencent à être un peu lassés devoir racheter une nouvelle version tous les six mois, pour des améliorations toujours intéressantes mais jamais indispensables ni décisives. Sans compter que, d'ici quelques mois, devrait arriver Super Street Fighter II X! Du reste, un certain ras-le-bol est déjà perceptible. Au Japon, la fréquentation de Super SF II 🦪 de Super 🦈 II X en salle d'arcade a été très en dessous de ce qu'espérait Capcom. De même, les ventes SF II Turbo (ou Dash) sur SFC MD ont

été très décevantes au pays du Soleil-Levant. Certes, l'accueil de ces cartouches en Europe a été favorable. Mais on peut se demander, vu le prix des cartouches, si cela va durer... Capcom serait-il en train de tuer SF II à petit feu, sa poule aux œufs d'or, à force de sortir de nouvelles versions aux innovations pas touiours convaincantes?

VERSIONS SFC ET MD A LA LOUPE

Malgré deux versions sensiblement semblables, on peut trouver quelques petits détails qui font différence. Nous avons pris des photos des deux versions sur console de Super Street Fighter II, et les avons comparées.

Le décor

- Les jauges sont différentes. Celle de le version MD possède un effet de relief.
- * Le décor a légèrement changé. L'angle de vue n'est pas le même, ce qui fait que le décor au sol est d'une largeur différente. Derrière le chef inca aux plumes bleues, il y a deux Indiens avec des pagnes semblables (MD) alors que, sur la SFC, on trouve l'un d'entre eux avec un dégradé jaune, l'autre avec un dégradé vert. Le décor de la MD a été également légèrement "compressé", certains bâtiments ont disparu groupe de spectateurs est plus compact.

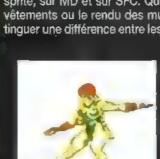
Ainsi, le côté gauche l'entrée en forme de triangle du bâtiment central, à l'arrière-plan, est quasiment au-dessus de la tête d'un Indien avec une coiffe bleutée sur le version MD. Dans la cartouche SFC, l'Inca à plumes bleues est beaucoup plus à droite, et celui qui se trouve sous la pointe gauche du triangle est un autre Inca, avec des plumes vertes!

 La version SFC bénéficie d'un plus grand nombre de dégradés de couleur. Par exemple, le ciel est d'un bleu unique dans la version MD alors que, sur SFC, on a droit à un dégradé.





Les sprites, en revanche, ont été dessinés de façon identique. Là encore, nous avons pris deux séries du même sprite, sur MD et sur SFC. Que cela soit les couleurs des vêtements ou le rendu des muscles, il est difficile de distinguer une différence entre les version MD et SFC.



Cammy version SFC.



Cammy version MD.





Chun LI version SFC.

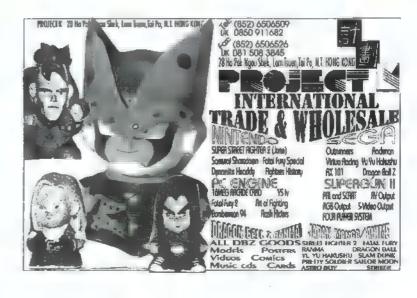


Chun Li version MD.

QUOI DE NEUF DANS CETTE VERSION?

Tout d'abord, l'arrivée de quatre nouveaux personnages: Dee Jay, Jamaïcain qui excelle au kickboxing, Cammy, formée à dure école de closecombat des SAS des Bérets rouges britanniques, Hawk, un colosse mexicain d'origine indienne et, enfin, Fei Long, Chinois de Hong Kong expert en kung fu.

De plus, avec cette version sont apparus les Combos. Lorsque vous parvenez à frapper plusieurs fois votre adversaire sans qu'il ait temps de réagir, vous gagnez un Combo (ou un Combo double, triple ...), et votre score s'accroît.



LE JAPON EN DIRECT

Reportage • Reportage • Reportage • Reportage

SF II: LE DESSIN ANIME

Capcom, décidé à rentabiliser son SF II jusqu'au demier souffle de Ryu, a donné son accord pour la réalisation d'un film et d'un dessin animé. Le dessin animé sera commercialisé durant l'été au Japon, l'on attend déferlement centaines de milliers de petits Nippons dans les salles!

Consoles+, en exclusivité, vous dévoile le scénario du dessin animé. Le Shadle est une sorte de croisement entre la mafia et une société secrète élitiste, qui ne recrute que les meilleurs combattants. Son chef vénéré n'est autre que l'infâme Vega. En compagnie de trois redoutables combattants, Balrog, Sagat ... Bison, il contrôle à travers le monde un réseau de fripouilles, de racketteurs et d'exploiteurs de petits-n'enfants! Vega possède un psycho-pouvoir effrayant: il peut manipuler et contrôler les esprits des gens. Il transforme ainsi des pratiquants d'arts martiaux en tueurs à la solde de l'organisation. Pour cela, il collecte à travers la monde des renseignements sur les meilleurs combattants. Ryu en fait partie: il possède une force, une énergie qui, bien exploitées, peuvent il rendre quasiment invincible. Vega essaie d'abord il recruter, puis bientôt s'en méfie tente de supprimer. Chun Li et Guile, eux, travaillent pour une organisation qui coordonne les polices du monde entier, Interpol. Celle-ci aimerait bien savoir exactement de que trame le Shadle, at cherche & y infiltrer des deux agents. Les autres personnages sont en quête de nouveaux combats pour améliorer la maîtrise de leur art, ou encore cherchent à se venger d'autres combattants ou du Shadle. In ne yous en dévoile pas plus, mais sachez que cela va saigner!

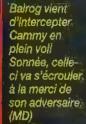


L'affiche de "Street Fighter II Movie!"

Chun Li envoie un "hadoken" à son adversaire, mais celui-ci a esquivé l'attaque. La main irradiant, i se prépare à faire passer un mauvais quart d'heure à la pauvre Chun Li. (MD)

















Fei Long, avec son coup de pied spécial, a réussi à enflammer T, Hawk! (MD)

SFC OU MD: BLANC BONNET ET BONNET BLANC

Les programmeurs graphistes de l'éditeur japonais ont réussi un tour de force. Les deux versions sont pratiquement identiques, malgré une palette de couleurs plus limitée pour la Megadine.

Capcom ne s'est pas contenté de "transcoder", d'importer directement la version SFC sur Megadrive. Les décors ont été entièrement redessinés. Certains détails le version SFC de la version arcade) ont disparu et l'angle de vue n'est pas toujours exactement identique le celui de version originale. Si les deux versions connaissent quelques (légères) différences dans les décors, les sprites ont bénéficié d'une attention particulière. L'absence ou le nombre plus restreint de dégradés couleur que l'on trouvait dans la version MD a disparu en ce qui concerne les sprites des combattants. Même sur le version MD, on distingue parfaitement les détails de la musculature ou des plis le vêtement. Bref, graphiquement, les possesseurs de Megadrive ne seront pas défavorisés par rapport aux fans de la Super Famicom!



Ce petit coup poing Cammy, une spéciale Bérets rouges, n'a l'air de rien... mais il envoie valser T. Hawk comme celui-ci n'était qu'un fétu de paille! (MD).

Reportage • Reportage •

(Brut Report of Underground Intelligence Topic Section)

+ UNE NOUVELLE SFC?

DES RUMEURS CIRCULENT À TOKYO faisant état de la commercialisation prochaine d'une nouvelle version de la Super Famicom. L'appareil posséderait une apparence différente, mais ses capacités seraient identiques à la SFC actuelle. Elle pourrait voir le jour au cours de l'été et devrait être très bon marché.

SWEAT PEA: R.I.P.?

Consoles+ : ETÈ LE PREMIER à vous parler du Sweat Pea, le projet d'Apple d'élaborer une plate-forme multimédia/jeux. Commencée depuis deux ans, elle était censée contenir un lecteur de CD-Rom, et être basée sur une version simplifiée du Système 7 et de Quick Time, Devant les difficultés et les nombreux changements qui sont intervenus récemment au sein de la division P.I.E. d'Apple (celle qui s'occupe des produits grand public, comme 🕪 projet Sweat Pea ou 🕾 Newton), il semble qu'Apple ait renonce à commercialiser Sweat Pea, du moins sous sa forme actuelle.

VIRTUA FIGHTERS (), LA BAFFE DANS LA TRONCHE!

LES PROGRAMMEURS DE VF SONT EN TRAIN de travailler sur une nouvelle version. Ils testent la faisabilité de plusieurs options assez révolutionnaires. On pourrait utiliser des armes (nunchaku, sabre, shuriken...) et les combattants seraient beaucoup plus rapides (ce n'est pas très difficile!). VF II sera basé sur une carte d'arcade Modèle III. Celle-ci permettra non seulement le placage de texture sur des surfaces 3D comme dans Daytona, mais le fera en couleurs! Les combattants n'auront plus la représentation grossière actuelle, faite de gros blocs de pixels! Mais l'innovation la plus importante reste le prosur lequel travaille actuellement Sega. Une caméra digitaliserait votre visage avant que le jeu ne commence, et le plaquerait sur le visage du joueur que vous avez choisi d'incamer. Jouer avec un combattant qui a son propre visage, le pied!

NAMCO ABANDONNE LE DÉVELOPPEMENT D'UNE CONSOLE DE JEU

DEPUIS UNE DIZAINE D'ANNÉES, des ingénieurs de Namco travaillaient à la conception d'une console de jeu. Namco a décidé de laisser tomber, après s'être rendu compte qu'une machine 32 bits ne pouvait être rentable à moins d'en vendre au moins un million à tra-vers le monde. L'éditeur japonais a décidé de se consacrer plutôt à la conception de programmes basés sur des images générées sur ordinateurs (CG) pour les consoles nouvelle génération qui vont surgir. Dans l'optique de diffuser ces machines vers un large public, Namco a acquis une société spécialisée dans les films pomographiques, Nikkatsu. A quand un Pac Man avec des nymphettes court vêtues?

* NINTENDO ANNONCE UN TRUC VIRTUEL! NINTENDO : OFFICIELLEMENT ANNONCÉ la commercialisation d'une console basée sur la réalité virtuelle. Qui dit réalité virtuelle dit énorme puissance de calcul. Ainsi, dans un monde virtuel, imaginez que vous êtes un dragon sur la Lune. En regardant vers le bas, par exemple, vous verrez deux pattes griffues. En regardant à droite ou à gauche, vous ne verrez qu'une série de cratères... En gros, le monde que vous voyez ne correspond pas à la réalité, mais à l'univers virtuel dans lequel vous jouez. La plupart du temps, dans les jeux VR (les vrais, pas ceux à la Sega, qui n'ont de virtuel que le nom), vous avez la possibilité de vous déplacer librement. Vous avez un dispositif qui vous permet de "visualiser" cet univers virtuel, et de vous y déplacer. Et, dans les trois quarts des cas, il s'agit d'un casque avec deux écrans LCD couleur (HMD, Head Mount Display). première vue, cette annonce n'est en rien un scoop. Plusieurs dizaines de sociétés travaillent sur des jeux faisant appel à la VR (Virtual Reality, ou réalité virtuelle) de par le monde, à commencer par les Britanniques de W Industries. Mais, dans l'annonce de Nintendo, il y a plusieurs choses bizarres. La première est la précision suivante: le console n'utiliserait pas de dispositif style HMD ou écran de télévision. Il est fort possible que l'engin recoure à un système du genre de celui qu'a développé Sanyo pour Taito, lequel permet, grâce à un écran comportant une série de lentilles en double, de voir des images 3D sans porter de dispositif spécial. J'ai pu tester la chose: le résultat est spectaculaire! Mais il : a plus étrange: Nintendo précise que la console, basée sur un microprocesseur 32 bits, sera commercialisée à un prix inférieur à 20 000 yen (moins 1 000 francs), ce qui en fera la première machine de jeu dotée d'un processeur d'au moins 16 bits sous la barrière des 1 000 francs dès son lancement! Nintendo prétend que des jeux sont déjà en développement. Ils coûteront moins cher que ceux de la SFC. Enfin, demière information concernant cette console mystérieuse, elle aurait été conçue avec le soutien de firmes américaines. Evidemment, on pense tout de suite à SGI, à qui l'on doit les fameuses Silicon Graphics. M. Yamauchi, le président - Nîntendo, a précisé que cette console était différente du projet Reality de Nintendo, qui comportera un microprocesseur 64 bits, ill sera également dévoilé en novembre.

* SATURN: LES JEUX...

Lors de sa sorme, La Satuan possédera un catalogue d'au moins dix logiciels. Cinq seront des conversions de jeux d'arcade (Virtua Racing, Virtua Figthers, un jeu à base de Sonio, sans doute une version de Street Fighter II...), et les autres seront des jeux inédits (une simulation dans laquelle vous pilotez un dragon, une jeu de plates-formes dans lequel yous incamez un chevalier/jouet...).

PS-X: LES (NOMBREUX) JEUX!

DE SON COTÉ, Sony a fait savoir que plus de cent jeux étaient en préparation pour sa console 32 bits.

Importateur exclusif du TURBO kit !!



75011 PARIS

Tél: (161) 43 70 35 11 / Fax: (161) 43 70 32 66

3615 ALL GAMES*AGW **METRO-RER: NATION**

Du Lundi au Samedi, 10H30-13H30 / 14H30-19H

100 % DO

LE SEUL, L'UNIQUE!



Transformation 50/60

Pose comprise Delais 24 h Garantie 3 mois

ACCESSOIRES

SNIN + TURBO KIT 990 990 SNES US + 1 JEU OU 1 PAD X TERMINATOR 2 300 **QUINTUPLEUR 6 JOUEURS** 250 SUPER FX 50/60 Hz 130 JOYPAD TRANSPARENT 129 RALLONGE JOYPAD (2, 1 m) 39 **SEGA MANETTE 6 BOUTONS** 150 **SEGA MANETTE 3 BOUTONS** 135 **SEGA MEGAKEY 1** 129 **DBZ POSTER** 35 DBZ TRANSFERT T-SHIRT 25 **DBZ CAHIER SCOLAIRE** 10 **DBZ JEU DE 54 CARTES**

REPARATION SNIN, SNES, SFAM

TRAMFORMATION MEGADRIVE 1 FRA/JAD 50/60 Hz 1955

SUPER NINTENDO

CLAY FIGHTER 399 **FIFA SOCCER** 399 **NBA JAM** 449 **PSG** 449 **ROCK 'N ROLL RACING** 350 SKYBLAZER 350

SUPERINES

EYES OF THE BEHOLDER 520 **FATAL FURY 2** 490 **LEGEND** 525 SOS (SEPTENTRION) 510

SUPER FAMICOM

ASTRO GOGO 390 **BOMBERMAN 2** 580 **DBZ 3 (ORIGINAL)** 499 **FIGHTER HISTORY** 590 FINAL FANTASY 699 LODE RUNNER TWIN 499 **MELFAND STORY** 590 **MUSCLE BOMBER** 590 **NBA PRO BASKETBALL 94** 580 **NINJA WARRIORS 2** 440 PUYO PUYO (Dª ROBOTNIK) 499 **RANMA 1/2 4** 550 SUPER METROID 460 SUPER PINBALL 420 **WORLD HEROES 2** 590

NEO GEO

ART OF FIGHTING 2 1490 **BURNING FIGHT** 490 FATAL FURY SPÉCIAL 1190 LAST RESORT 749 MAGICIAN LORD 450 MUTATION NATION 599 **NAM 75** 300 NINJA COMBAT 349 SAMURAI SHODOWN 1190 SPINMASTER 1290

SEGA

DRAGON BALL Z 550 Jap FIFA SOCCER Fr. 350 **NBA JAM** 399 Fr SONIC 3 399 Fr VIRTUA RACING 490

BON DE COMMANDE

Qté	Articles	Prix
	Frais de port (en recommandé et COLISSIMO)	30F
	(En plus si Console)	30F
Chèque	☐Mandat-lettre ☐Carte Bleue TOTA	AL.

□Chèque	☐ Mandat-lettre	☐Carte Bleue	TOTAL	
Nom:	***	Prénom: T Signature:		
Adresse:				
CP:	Ville:		èl:	
Nº carte bleu: .		Signature:		

Reportage • Reportage • Reportage • Repor

💼 ulseman est un nouveau héros que Sega compte bien introduire dans le bestiaire des héros vedettes de la marque, aux côtés de Sonic, de Wonder Boy, des combattants de Barre Knuckle (Streets Rage)... Il faut dire que ce nouveau personnage a tout pour devenir un héros modèle: son look est réussi et le scénario offre une multitude possibilités, puisque Pulseman a accès à deux univers différents. Le style 🔤 jeu n'offre pas de surprises: il s'agit d'un jeu de plates-

formes/action, au rythme rapide et aux graphismes soignés, dans la grande tradition des produits Sega. Pulseman est un lycéen qui possède une particularité rare: il peut passer du monde normal, celui dans lequel nous vivons, à celui des ordinateurs. Il réussit ainsi a s'introduire dans les circuits at les composants électroniques qui équipent les ordinateurs. Revêtu d'un ravissant costume (genre collant moulant de super-héros américain), il est équipé d'un casque rouge qui lui sert autant protection que d'arme. C'est que monde de micro-informatique n'est pas une sinécure. Il est peuplé robots et cyborgs divers aux ordres du mystérieux - et néanmoins néfaste - Wana, l'ennemi juré de notre héros. Pulseman maîtrise l'électricité. Il peut ainsi tancer des décharges grâce à son casque. Il peut en outre se changer en "boule électrique", afin d'électrocuter ses adversaires, mais aussi les attaquer avec une sorte de sabre à haut voltage! Il dispose par ailleurs d'un saut qui le rend rapide comme l'éclair, 🖟 "Lighting Dash". Enfin, un bouton du joypad lui permet d'effectuer une super-attaque, au cours 🚛 laquelle il se démultiplie avant de se ruer sur l'adversaire désemparé.



La véritable "news", c'est l'arrivée de Pulse: man dans le monde des jeux vidéo!



Tel Robotnik, ce boss jaillit de sa machine infernale. Dans quelques secondes, 🛚 ya disparaître dans les tréfonds de son engin l'affrontement commencera!



Du point de vue technique, les programmeurs se sont donné du mal Cet écran, par exemple, comprend trois plans: les chutes d'eau au premier plan, enfin, le fond. Et tout se déplace fluidement selon un scrolling en parallaxe.



Les décors, composés de formes géométriques, rappellent étrangement série des Sonic... De là à penser que la même équipe a travaillé sur les deux jeux...



la faculté de se démultiplier, un peu à la Super SF II X, et donc d'augmenter le nombre de ses coups! Ce boss n'a l'air 🦢 rien, mais vous réserve quelques surprises.



tage • Reportage • Reportage •



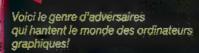




Le casque de Pulseman lui permet d'envoyer quelques décharges bien senties! cela ne suffit pas, il aura recours à ses katanas électriques.







Spark exécute un Lightning Dash contre un des sbires de Wana. En arrière-plan, mégalopole s'ome publicités pour Sega, la Megadrive et la Game Gear. On n'est jamais mieux servi que par soi-même...



NOUVEAU MAGASIN LIBERTY

Tél: 42 000 999 Fax: 42 000 989

22, BD MAGENTA 75010 Paris

> Ouvert du lundi au vendredi de 10h30 au 19h30 M° Bonsergent

. Some Schule Court

CARTES JAMMA
REPARATION- LO LATION- VENTE

POWER INSTINCT

ARCADE SYSTEM 2

MODIF EN 60 17 MODIF EN 60 17 TOUS FORMATS JAP/ US PRIX INSTALLE:290 F

Promision
our to sent to sent

DBZ N°3	549 F
NBA Jam	499 F
RANMA N° 4	549 F
SUPER STREET FIGHTER	Tél
FINAL FANTASY: VI -	Tál

CARTOUCHES D'OCCASIONS
PLUS DE 500 JEUX À PARTIR III 99 F

S.NINTENDO - SEGA - NEO GEO 3 D-O - ATARI - ARCADE SYSTEM 40 69

Reportage • Reportage • Reportage • Repo

nnoncé depuis un petit moment, Wildtrax est enfin achevé! Une version peu avancée avait été présentée, il 👊 environ un an, sous 📗 titre de Stunt Race FX. Depuis, les choses ont pas mal évolué, en particulier parce qu'un produit qui offre beaucoup de similitudes avec celui-ci est sorti chez. Sega: Virtua Racing.

Wildtrax est une simulation - course voitures en 3D surfaces pleines, qui reprend la technologie 3D de Star Fox, bénéficie de la nouvelle génération du FX. Il a été programmé par Argonaut, d'après un concept et un design mis au point par Nintendo. Le jeu a d'ailleurs la "touche" Myamoto, le créateur de Donkey Kong, de Zelda et de Mario, qui ne s'est jamais remis des années soixante-dix, période du "tout le monde est beau, tout le monde est gentil"! Les machines sont traitées façon cartoon: par exemple, les phares, surdimensionnés, empruntent la forme d'yeux!

Wildtrax propose quatre modèles de véhicules. Vous avez

choix entre une F1, un coupé, une moto et un 4x4 monstrueux. Chaque engin possède trois caractéristiques: résistance aux chocs, puissance d'accélération en un "Turbo". Vous pourrez donc opter pour tel ou tel véhicule selon votre style. En mode 1 joueur, il vous faudra choisir entre trois épreuves. Speed Trax est une course classique dans laquelle il vous faut battre le record de vitesse arriver le premier. Stunt Trax se déroule sur terrain accidenté: vous devrez récupérer une série d'étoiles sur un parcours plus ou moins sinueux ou pentu. Enfin, Free

Trax vous invite à prendre tout votre temps pour maîtriser l'engin que vous avez choisi. En mode 2 joueurs, l'écran est partagé en deux, ... chaque joueur ne voit plus la course que dans une fenêtre qui

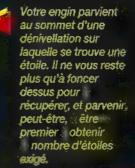
NINTENDO/SFC fait approximativement un tiers de l'écran.







Vous pourrez sélectionner votre véhicule parmi ceux-ci. Choissisez-le attentivement: leurs caractéristiques sont différentes.





tage • Reportage • Repor



Aux commandes du coupé, vous cherchez votre chemin au milieu d'un terrain en damier vert et blanc.



A

Ne foncez pas comme un malade dans les tunnels, ou vous risquez d'opérer un magnifique voi plané, tel ce malheureux concurrent!

SFX2

SFX est nom qu'a donné Nintendo au coprocesseur développé par Argonaut, une société anglaise. Sans lui, il n'aurait pas été possible de concevoir des jeux en 3D surfaces pleines. Ce processeur se trouve dans la cartouche du jeu. Il y apporte la puissance de calcul nécessaire pour gérer afficher un environnement 3D de façon rapide. Le premier (et unique, jusqu'à présent!) jeu à avoir bénéficié du Super FX a été StarWing. Pourquoi un seul jeu? Il semble qu'il ait deux raisons majeures à cela: tout d'abord, le prix de la puce, qui augmente d'autant celui de la cartouche. Ensuite, StarWing a la réputation d'être "buggé" (bourré d'erreurs) jusqu'à l'os. En fait, seul Argonaut, qui a conçu le circuit intégré et programmé jeu, aurait réussi naviguer entre les bugs! Reprenant sa copie pour corriger les erreurs permettre à plus de sociétés de l'utiliser, à la suite de l'apparition du DSP, qui fait pratiquement le même travail chez Sega SVP), Argonaut a réalisé un Super FX2. Ce SFX2 bénéficie d'une horloge tournant à 21,477 MHz. Il peut générer entre 5 000 et 10 000 polygones par seconde.

ALLO GAMES

TEL: 44 53 97 93

REMPLACEZ VOS JEUX VIDEO CONTRE D' AUTRES JEUX DE VALEUR EQUIVALENTE (MEME ANNEE DE PARUTION) PARMI DES CENTAINES DE TITRES DIFFERENTS!

SUPER NINTENDO

(FR/USA/JAP)

GAME BOY NES

MEGA DRIVE

(FR/USA/JAP)

GAME GEAR MASTER SYSTEM

25 Frs PAR ECHANGE TARIF UNIQUE

TOUTES CONSOLES CONFONDUES

AUCUNE ADHESION, CAUTION OU ABONNEMENT A VERSER!

CARTE DE 10 ECHANGES : 150 Frs (SOIT 15 Frs PAR ECHANGE)

LISTE DES JEUX DISPONIBLES A L' ECHANGE SUR LE 36 15 MEGA PLAN

DU LUNDI AU SAMEDI. DE 11 h 00 à 20 h 00 NON-STOP.

ADRESSE: 13 RUE CONDORCET, 75009 PARIS

METRO: ANVERS ou POISSONNIERE

MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM IIII GAME GEAR SONT DES MARQUES DEPOSEES PAR SEGA ENTREPRISES LÍMITED SUPER NINTENDO, NES ET GAME BOY SONT DES MARQUES DEPOSEES PAR NINTENDO. TOUS DROTTS RISSERVES ALLO GAMES N'EST AFFLIEE D'AUCUME MANIERE À SEGA OU NINTENDO. PHOTOS NON CONTRACTUELLES ALLO GAMES SE RESERVE III DROIT DE REFUSER CERTAINS JEUX. R.C.S. PARIS À 344 799 093



EXTRAPOLE

CC Belle EPINE BP 1164 94521 THIAIS CEDEX

HAPPY GAMES

18 rue Castillon Le Mourillon 83100 TOULON

BRUXELLES STAR GAMES SPRL

4 Place Guito Geselle 1080 BRUXELLES BELGIQUE

MAISON VANDEWALLE

90 Grand'rue 7700 MOUSCRON BELGIQUE 102 bis route de Lille

62300 LENS

STOCK **GAMES**

44, rue de Maltes **75011 PARIS**

Video Game Land Le spécialiste des jeux vidéo

988 Ch. de Waterloo 1180 BRUXELLES

Tél: 02/375.23.73.

1373 ch. de Wayre 1160 BRUXELLES

Tél: 02/675.45.64.

LOCATION DE JEUX

GAME'S

7 Bd Kennedy 06800 CAGNES / MER

TRUST

NEO-GEO, NINTENDO, MEGADRIVE

124 Centre Co. St SEVER

ESPACE VIDEO

8. avenue Anatole France 94600 Choisy le Roi

32, rue de Bondy 93600 Aulnay sous Bois

68, avenue de la République 75011 Paris

GAMES

75011 PARIS

3.rue BERANGER 76000 LE HAVRE Tél : 35 42 23 14

LEADER

13 Bd Voltaire

VENTE PAR CORRESPONDANCE 1 RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS Nº 1 59818 LESQUIN CEDEX

+ 250 JEUX NEO GEO **DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS**

RACHAT ECHANGE DE TOUS VOS JEUX

17, rue des Ecoles, 75 005 PARIS

25 avenue de la Division Leclerc, 92160 ANTONY

37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE

4 RUE FAIDHERBE 59800 LILLE

42-44 RUE THEOPHILE ROUSSEL. **75012 PARIS**

rue Arago

ZAC de THER

60005 BEAUVAIS

15 RUE PONDILLAC 33000 BORDEAUX

6 RUE DU NOYER 67000 STRASBOURG

42-44 RUE BETHUNE 59 800 LULLE

PIQUANT EVRY GAMES BUREAUTIC

7 venelle Benjamin Franklin 91000 EVRY

PIXEL SOFTWARE

7 Riantbosson

1217 MEYRIN

GENEVE / SUISSE

JOUET PARADISE VIDEO GAMES STRASBOURG

76000 ROUEN

NEO GEO / PAINTBALL Vente et Echange **NINTENDO et MEGADRIVE**

ESPACE WERY 77 rue des Grandes Arcades 67000 STRASBOURG

STAR **GAMES**

17 Avenue Guinemer 66000 PERPIGNAN

GAME OVER

19 rue Saint Julien **49100 ANGERS**

séquence informatique

Majuscule Brest **BP 727** 129 rue Jean Jaures 29200 BREST CEDEX

MEGA VIDEO ISTRES

11 Bd. Paul Painleve **13800 ISTRES**

LUDOTEC

104 Faubourg Montmelian 73000 CHAMBERY

Egalement disponibles dans toutes les FNAC et les meilleurs points de vente

LE JAPON EN DIRECT

Reportage • Reportage • Reportage • Repo

LA SUPER KESAKOP

Nintendo commercialisera bientôt une espèce de "périphérique" de compute pour la Super Famicom, appelé Super Game Boy. C+ vous en a délà parlé brièvement. Or les premières

photos des jeux spéciaux

Super GB sont disponibles. Zoom sur ce mystère!

DE L'UTILITÉ DU BIDULE

Le premier avantage, évident, est que 🗔 SGB permet de jouer chez soi, sur sa télé, à un jeu GB. Le principal reproche qu'on a pu faire à 👀 GB tient en effet à la piètre qualité de l'écran: dès que l'environnement lumineux n'est pas optimal, la partie se transforme en un véritable enfer. Le joueur passe alors son temps à tourner le GB dans tous les sens, et sous tous les angles, dans 🗟 naïf espoir de distinguer vaguement ce qui se passe l'écran! Avec la SGB, plus de problèmes: l'écran de jeu apparaît impeccablement sur votre télévision. Plus moyen, désormais, a vous vous faites tuer, d'en accuser la qualité l'écran! Vous avez droit, en prime, à une manette digne de ce nom: celle 👀 votre SFC. Mais l'intérêt des jeux Game Boy est tout de même blen de pouvoir fonctionner sur une console portable, et donc de permettre de jouer n'importe où, n'importe quand. C'est pour cette raison que la démarche de Nintendo est assez contradictoire: vendre un bidule qui utilise les jeux en sa console portable... sur une console de salon!

Heureusement, la SGB ne se contente pas d'offrir la possibilité de connecter des cartouches GB sur un grand écran par l'intermédiaire de la SFC, elle permet en outre une personnalisation des jeux. Autrement dit, grâce à la SGB, il est possible de "customiser" ses jeux en ajoutant des motifs en couleur, en changeant les teintes des décors... avec, cependant, certaines limitations. D'autre part, avec sa SGB, Nintendo annonce l'arrivée d'une nouvelle catégorie de jeux, programmés pour tirer parti des capacités graphiques de la SFC. Le petit père Mario compte bien, avec ces nouveaux produits, redynamiser un peu la marché de sa console portable, qui avait un peu, ces demiers temps, tendance à battre de l'aile.

COMMENT ÇA MARCHE?

La Super Game Boy (SGB), comme son nom ne l'indique pas, est destinée avant tout aux possesseurs de SFC (ou de Super Nintendo). En effet, inutile de posséder une GB pour l'utiliser: il suffit d'acheter des jeux GB ou Super GB. Mieux: un possesseur de Game Boy, sans Super Famicom, ne pourra rien en faire! La SGB vient

se glisser dans le port cartouche de la console 16 bits de Nintendo, et un emplacement est prévu pour que les petites cartouches de la GB puissent y prendre place.

La Super Game Boy s'enfiche dans le port cartouche de la SFC. Dans la SGB, vient prendre place une cartouche Game Boy.



Pour enjoliver l'écran de peitie taille de la GB, il n'y a rien de mieux qu'un décor original, comme cette salle de cinéma.

Dommage que les anciens jeux GB soient réduits à quatre teintes, comme ce Tetris!

rtage • Reportage •

COUP DE NEUF POUR VOS ANCIENS JEUX GB

La SGB vous permet deux types de manipulations esthéticographiques! Vous pouvez vous attaquer à 📗 bordure qui entoure l'écran de jeu, ou bien exercer vos talents d'esthète directement sur ce dernier. Premièrement, donc, l'écran de 🗎 GB n'occupant qu'une petite partie de la surface de votre télévision, Nintendo a prévu la possibilité de décorer in bordure. Nintendo fournit avec la SGB un programme utilitaire qui permet de faire des zolis dessins. Semblable Mario Paint, il dispose d'une interface très simple pour que même les plus jeunes puissent jouer à Picasso, et barbouiller l'écran de leurs jeux GB! Dans son infinie bonté, le plombier moustachu a inclus une bibliothèque de motifs qui permettent à ceux qui se méfient de leurs talents graphiques in je pense notamment à Nilico!) - faire de zolis dessins en les dupliquant. Une pile permet de sauvegarder trois jeux modifiés.

Quant aux écrans eux-mêmes, ils ne peuvent être modifiés

qu'avec quatre difféteintes Vous rentes. pouvez ainsi transformer une forêt vierge tristounette en une vraie jungle luxuriante, en la coloriant en vert. Quatre couleurs, c'est toujours mieux que du monochrome. mais ce n'est pas encore Pérou!



La palette de couleurs disponibles pour le fond permet de réaliser des dessins assez réussis, comme ce décor champêtre.



E DRO, CADEAUX SURPRISES POUR TOUT ACHAT

43 57 96 27 11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

NINTENDO

SUPPER MINITENDO 790 F

+STREET ROWIES SUPER NES FAMICOM

ACCESSOIRES

990 F

1390 F

KONIX POWER PAD ASCII PAD 142 F SUPER ADVANTAGE X TERMINATOR 2 259 F ADAPTATEUR 60 Hz 99 F 59 F 199 F CABLE RGB TRANSFO COMPATIBLE QUADRUPLEUR

FRANÇAIS

BREZ BRINNA ECOLE DES CHAMPIONS EMPIRE STRIKE BACK EQUINDX LOST VIKINGS MAA IAM WHIL HOCKEY 94 ROCK'N ROLL RACING SKY BLAZER TEAM NET 450 F 450 F VAL D'ISERE VIRTUAL SOCCER 390 5 YOUNG MERLIN

AMERICAIN AIRBONE RANGER DOLLAR AGASSI 390 F CHAVEZ BOXING 410 F CHAYMATES 390 F FIRE STRIKER 400 8 KING OF BRAGOKS MEGAMAN SOCCER 460 F MEGAMAN X 460 MILB PA BASE BALL MIGHTY MAY 450 F NINJA WARRIORS 450 F PEACE KEEPERS 430

TOTAL CARNAGE TRIAL PUNY 2 FLIRM & RIGHM

STUNK RACE FX

SUPER GOAL 2

STAR TREK

PIRATES DARK WATER

410 F

490 F

430 F

420 F

400 F

460 F

420 F

460 F

560 F

590 F

580 F

690

650 F

580 8

590 F

660 F

570 F

570 F

420 F

TYPE

WIZARDRY V **JAPONAIS** 410 F ARM POLICE PAT LABOR 580 F 390 F BOMBERMAN Z **BB7 3** FI GRAND PRIX 3 450 F 390 F **FINAL FANTASY 6 GALAXY ROBOT** 410 GZ GENOCIDE

RANMA 1/2 4

TOP RACER 2

BARE XLUCLES

ZOKU

SUPER METROLO

MEGADRIVE



MEGADRIVE 1 MEGADRIVE 2 ALABBIN MEGADRIVE 2

+ STREET FIGHTER II 1190 F **ACCESSOIRES**

KOMEN POWER PAD 142 F **ASCII PAD** SUPER ADVANTAGE CARLE RGB 399 F

BARKLEY, SHUT UP J. J. M 430 F 280 F BURBA'N STIX DRAGON BALL 2 460 F DUNE 2 400 I HYPER DUNK 420 F JOES & MAC 350 ! **LOST VIKINGS** 420 I AC DOMAIO TREASURLAND 420 F **HBA SHODOWN** 380 I **HEW CASTLEVANIA** 420 F **OUT RUNNERS** 370 I 340 F PSG FOOTBALL SHADDWROM 390 F SONIC 3 420 F STAR TREE 390 F SUBTERRANIA 420 I 520 I VIRTUAL RACING YOUNG INDIANA

3 DO



3 DO + 1 JEU + CO DEMO Version NTSC 3990 F 3 DO + 1 JEU + CD DEMO **Version PAL** 4490 F

Jeex 300 690 F DOCTOR HAUSER TETSU AN III TRAMAN

WACKY RACES

BATTLE CHESS COBOY CASINO DRAGON'S LAIR INCREDIBLE MACRINE
JOHN MADDEN FOOTBALL JURASSIC PARK MAD DOG MAC CREE

Jeux 3DO 399 F

ANIMALS

MONSTER MANOR NIGHT TRAP OUT OF THIS WORLD PEEBLE BEACH GOLF SEWER SHARK STELLAR 7 SUPER WING COMMANDER THE HORDI TOTAL ECLIPSE TWISTED WHO SHOT JOHNNY ROCK

CD 32



CD 32 + 2 JEUX 2390 F CD 32 + 5 JEUX 2790 F

Carte FMV Contrôle PAD

199 F

ALIEN BREED 240 E BUBBA'N STIX 240 F 299 F CASTELS II CHAOS ENGINE 250 I D GENERATION 259 F DANGEROUS STREETS DEEP CORE 250 F DONK 290 F FURY OF THE FURIES **GLOBAL EFFECT** 220 F LOTUS TRILOGY 240 F MEAN ARENA 250 (MICROCOSM 3501 NEGEL MANSFELL 240 F PIRATES GOLD 210 F SENSIFIE SOCCER 97/93 WHALE'S YOYAGE 230 F

Prix révisables sons grémis.

OCCASION

NINTENDO

SUPER NIN 5 200 F

HONE ALONE Z HOOK KICK OFF

SUPER NINTENDO (garantie é mols) SUPER MES (garantie é mols)

SUPER NIM 250 8

AXELAY

SUPER NAN 150 F **CLEAN PRODUC** BATTLE ROBI EARTH LIGHT F ZERO FINAL FIGHT IMPERIUM LEMMIRGS PILOT WINGS PRINCE OF PERSA ROAD RUNNER ROBOCOP 2

MAGIC SWORD MAGICAL DUEST 20010005 STAR FOR SUPER BATTLE TANK SUPER SOCCER SUPER SWIM SUPER TENNIS TINY TOOMS

BOB BULL/BLAZER EXHAUST HEATZ GP1 JIHWY CONNORS RAHMA 1/2 SLAP SHOT SOHIC BLASTMAN STARWARS

BEST OF THE HEST

SUPER NIN 300 F ALADDIN ALIEDI 3 **BOMBERMAN**

BUBSY COOL SPOT DESERT STRIKE URASSIC PARK AARIO ALL STAI MORTAL KOMBA ALC HUTZ SEZ TURBO TECHO BASKET TETRIS II WORLD HEROES

MADDEN 94 NHL 94 POOL RANNA 1/2 SENSIBLE SOCCER

FRIC CANTONNA

SUPER INN 400F DRAGON OUEST I II FT POLE POSITION GEOMOND FIGHT 2 LEGEND OF THE RING MEGAMAN X R TYPE III SECRET OF MAHA SUPER AIR DRIVER TOURNAMENT FIGHTER THEN & RUSH YAL D'ISERE YOUNG MERLIN

SEGA

MEGADRIVE 150 F

AFFER BURNER Z GOLDEN AXE GRAND SCAM

JAMES FOND 2 KID CAMELEDII

III PODTNIK'S

EL FOLMULA I

FREA SOCCED

ETERNAL CHAMPIONS

MEGADRIVE (gerantie 6 mols)

390 F MEGADRIVE 200 F

DUNGTONS & DEAGONS

FURDASAN CLUB SOCCE

JOHN MADDEN 93

MEGADRIVE 100 F ALEX KIDO ALISM DRAGON DEVEL MASTER

DALET TRACT **EMPIRE OF STEE** LUST HATTLE SONIE I

STREET OF RAGE HUNDER SLADE WINGS OF WARE WORLD CUP 90

OUACKS SHOT RAMPART ROAD RASH SHADOW OF THE BEIST ? SALATCH TY STIPER HANG ON

JURASSIC PARK MEGALOMAMIA PHARTASY STAR 2 SOME 2 STREET OF PAGE 2 WORLD OF ILLUSION YS ||| MEGADRIVE 300 F

MEGADRIVE 250 (00L SP01 ECO EAGAL FURY

PLASH BACK JUNGLE STRIKE PHANTASY STAR III ROAD RASH 2 HUNDER FORCE III THY TOOMS
WINTER OLYMPIES
TOWNES ATE MY MEIGHBOURS

GOLDEN AXE 3 LANDSTALKER MORTAL COMBAT NBA JAM INVOCATE ARM SHINOBI 3 SOHIC 3 TOURNAMENT FIGHTERS Nombreux jeux !!! GAME GEAR **GAME BOY** NES. et MASTER SYSTEME Nous contacter au 43 57 48 20

NEO-GEO

MEQ-GEO (gerantie ó mois)

490 8 390 (DASE DALL 2 CYRELLIA

DASE BALL 2020 DASE BALL STAN 2 FOOTBALL FRENCY MAGICIAN LOED NINIA COMBAT TOP PLAYER GOLD **GROST PILOTS**

690 (3 COUNT BOUHT FATAL FURY 2 KING OF MONSTER 2 SANGOKU 2 WORLD HERDES

1 390 F

LES REPRISES D'AMIE

AMIE RACHETE ALL COMPTANT :

ONDINACTRUMS - COMSOLES - PERMPHERNOLIESCARTICAGHES - LOGICHELS - JEUX - Utilatares

IOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC. RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX!

A RETOURNER A :

AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS Nom. Prénom Adres Code postal. .Ville Mon ordinateur ou ma console Quantité Prix Monton Designati

Frais d'envoi Poste 60 F/Transporteur 150 F par colis/CR 80 F on tuy Logiciel 30 F DICHEOUR LICCH LICARTE BUEUE Date despiration [] [] []

Signature

Reportage • Reportage • Reportage • Repo

DES JEUX D'UN NOUVEAU GENRE POUR LA SGE

Demier atout de la SGB: la possibilité de connecter des jeux GB d'un nouveau type, qui pourront afficher les 250 couleurs palette de la SFC, bien que, la plupart du temps, la palette soit limitée à 130 teintes. Cette fois-ci, il ne s'agit plus, pour joueur, d'attribuer des couleurs à tel ou tel jeu. Les programmeurs inclueront la palette de couleurs en créant le jeu, et il suffira de brancher ces cartouches GB "nouvelle vague" pour profiter de nombreuses teintes.

Les deux premiers jeux, made in Nintendo, n'ont rien très original. Dans un cas, il s'agit d'un hit qui date de la préhistoire des jeux vidéo, Donkey Kong. Il vous faut parvenir

jusqu'en haut de chaque écran où se trouve Kong, le kidnappeur, pour délivrer sa proie. Le gorille vous balance une série d'objets contondants pendant votre escalade. Et des tas de sales bestioles circulent au milieu de l'écran. L'autre jeu n'est qu'une énième version de Tetris, Tetris Flash. Nintendo ne prend pas de risques pour tenter d'implanter sa SGB: ces cartouches représentent, respectivement, le jeu qui a véritablement lancé Nintendo dans monde des jeux vidéo, et méga-hit qui a connu les meilleures ventes sur Game Boy! avec deux titres comme ceux-là, les ventes ne décollent pas... c'est désespérer de tout!

TETRIS FLASH



C'est quand même plus sympa en couleur, même si l'originalité n'est pas de mise avec cette repompe de l'increvable Tetris!



Tetris Flash conserve le principe de la version originale. Mais on ne joue désormais plus seulement avec les formes, mais aussi avec les couleurs.



Jouer seul ou contre l'ordinateur, modifier la vitesse des "bidules" qui tombent... les options habituelles des clones évolués de Tetris sont au rendez-vous!

DONKEY KONG



Pela faisait Ingtemps qu'or Vavait pas vu le Jombier au Systeme pileux Ibondant sur Tame Boy!



graque riivenu omprond une ène d'étapes a ranchir, puis vou ffronterez Kong ui-même.



Jepuis le depui les années quatr jngt, Donkey Kong n'a pas sub de changement najeur! Ça me appelle l'époque des Game & Vatch, de Goldoak et de la couleu u cheval blanc l'Henry IV!



le sounre de Ponkey Kong, fui a enfin lécouvert la souleur sur une Pame Boy.

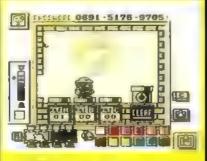
tage • Reportage •

FAITES-LE VOUS-MEEME!

Le programme de dessin fourni par Nintendo est assez basique, et d'un emploi très simple. Inspiré par Mario Paint, il adopte une interface intuitive qui permet, même aux plus jeunes, de "barbouiller" leurs jeux Game Boy! Une palette de douze couleurs standard est affichée au bas de l'écran, ainsi que les outils habituels de dessin: gomme, crayon, pinceau... Une pile permet de sauvegarder les modifications graphiques que vous avez apportées à une cartouche GB. Vous ne pourrez pas enregistrer plus de trois "personnalisations" de jeux. Au-delà, il vous faudra effacer un des trois fichiers pour pouvoir mettre de la couleur sur un nouveau ieu.

En effet, les cartouches Game Boy, comme les cartouches des autres consoles, d'ailleurs, contiennent une ROM. Une ROM est une puce électronique qui contient un programme informatique. Une fois qu'elle a été enregistrée dans les usines de Nintendo, on ne peut plus rien ajouter ou modifier: on ne peut que lire le programme qu'elle contient. Lorsque vous rajoutez des couleurs à un jeu GB, Super GB ne peut donc pas l'enregistrer sur la ROM du jeu GB. Aussi, elle sauvegarde, dans une mémoire spéciale alimentée par une pile de la Super GB, le nom du jeu GB concerné, ainsi que les couleurs et les dessins que vous avez réalisés. La

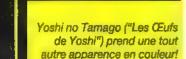
fois suivante, lorsque yous placez votre cartouche GB dans la SGB, la machine va chercher le fichier de vos "zolis dessins", 🧼 les ajoute à l'écran du jeu GB, mixant l'écran de jeu original et vos créations. Ďe ce fait, jeu GB n'est pas à proprement parler modifié: c'est la SGB qui applique une espèce de "couche graphique" chaque écran.



L'utilitaire de dessin vous permet de sauvegarder jusqu'à trois de vos "œuvres", avec, en "guest star", l'infâme Wario.



Voici un exemple d'écran de jeu modifié. Le petit Japonais qui l'a créé a écrit "Kabi Game" ainsi que son nom.







Les mains sont bien réalisées. Mais je doute de l'intérêt de celle du haut: elle cache la moitié de l'écran!

LE SPECIALISTE DES JEUX-VIDEO LEADER ©

VASTE SURFACE : 120 M2 DE JEUX, CONSOLES, ARCADE, PC, CD ROM!!!

DES PRIX RECORDS

POSTER, RAMICARDS ... DRAGON BALL Z

DEMO PERMANENTE: W. HEROES 2 JET



NOUS RACHETONS TOUS JEUX ET CONSOLES AU PLUS HAUT COURS

LEADER GAMES

13 BD Voltaire - 75011 PARIS Métro Oberkampf ou République

Tél : (1) 48 06 68 30 Fax: (1) 48 06 63 76

Du MARDI ou SAMEDI de 10 h 30 à 19 h 30 sans interruption. Le LUNDI de 14 h à 19 h 30.

Autres titres & consoles, nous contactez



RENSEIGNEMENTS : 48 06 68 30

Disponibilités, réservations, prix; rachat, disfonctionnement,



COMMANDES :

48 06 68 28 Règlement CB

Frais de port recommandé avec AR : 35 F pour jeux/80 F pour consoles. Livraison Colissimo 24/48h selon disponibilité en stock.

SUPER FAMICOM

CONSOLE SUPER FAMICOM	1399 F	FX TRAX	589 F
ADAPTATEUR III HZ	99 F	FIGHTER HISTORY	589 F
RUSHING BEAT	99 F	KIKIKATAÏ 2	589 E
PRINCE OF PERSIA	99 F	WORLD HEROES II	589 F
SUPER STREET FIGHTER 1	TEL	SAMOURAÏ SHADOWN	589 F
BOMBER MAN 2	549 F	F1 GP3	589 8
J. LEAGUE SOCCER	549 F	RANMA 1/2 4	499 F
SUPER METROID	399 F	DRAGON BALL Z 3	449
FINAL FIGHT 2	189 F		449 F
YOU YOU HAKUSHO 2	589 II	COTTON 100%	448 1

SUPER NINTENDO

CONSOLE SUPER NES (US) FATAL FURY 2 (US) IL TIMA FALSE PROPHET (US) PIRATE OF DARK WATER (US) PIRATE OF DARK WATER (US) PIRATE OF THE SOCCER (US) PUPER STREET FIGHTER 2 (US) PURER BATTLE (US)	990 F 499 F 449 F 499 F 499 F TEL 549	NBA JAM (US) ROCKMAN SOCCER (US) YOUNG MERLIN (FR) ROCK'N ROLL RACING (FR) POP'N TWIN BE 2 (FR) VAL D'ISERE (FR)	499 F 449 F 449 F 499 N 499 N

MEGADRIVE

ADAPTATEUR NITRO 2	149 F	
SUPER STREET FIGHTER 2	TEL	
OUT RUNNERS (JAP)	449 F	
STREET OF RAGE 3 (JAP)	449 F	
VIRTUAL RACING (JAP)	499 F	
DRAGON BALL 2 (JAP)	399 F	
FATAL FURY 2 (JAP)	449 F	
SONIC 3 (JAP)	399 F	
LANDSTÄLKER	429 F	
MAGICAL QUEST	449 F	

ADAPTATEUR CD PLUS	399 ₽
TOMCAT HALLEY (US)	499 F
HEAVENLY SYMPHONY F1 (JAP)	499 F
MORTAL KOMBAT (US)	449 F
MEGA RACE (US)	449 F
WHO SHOT JOHNNY (US)	449 F
DUNE (US)	449 F
REBEL ASSAULT (JAP)	449 F
LAMU (JAP)	449 F

NEO GEO

CONSOLE NEO GEO MANETTE NEO GEO MEMORY CARD SUPER SIDE KICKS 2 WORLD HERDES 2 JET	1990 F 490 F 229 F 1490 F	KARNOV'S REVENGE ART OF FIGHTING 2 SPIN MASTER WINDJAMMER TOP HUNTER	1490 F 1390 F 1290 F 1490 F 1490 F
MUNLU HENDES & JET	1480 F	IOF HUNIER	1480 F

CONSOLE 3 00 + JOHN MADDEN FOOT.	3990 F	CONSOLE JAGUAR	2490 F
JOHN MADDEN FOOTBALL	249 F	CRESHENT GALAXY	449 F
DRAGON'S LAIR	399 F	TEMPEST 2000	449 F
THE HORDE	399 F	SHOCK WAVE (300)	TEL
ANOTHER WORLD	399 F	ROAD RASH 2 (3DO)	TEL
JURASSIC PARK	TEL.	MICROCOSM (3 DO)	TEL

NEO GEO OCCASION VIEW POINT

SPINMASTER	890 I
SAMURAÏ SHODOWN	990 (
SUPER SIDE KICKS	890 I
3 COUNT BOUT	690 I
ROBO ARMY	590 (
MUTATION NATION	590 (
ART OF FIGHTING	490 (
SENGOKU II	590 I
FATAL FURY	390 (
WORLD HEROES	590 (

,	SUPER NINTENDO	OCCASION
	STREET FIGHTER TURBO	299 F
	EQUINOX	399 F
	ALLADIN	299 F
	DRAGON BALL Z 2	299 F
	DRAGON'S LAIR	149 F
	F-ZERO	149 F
	GOULS'N GHOST	149 F
	ADDAMS FAMILY	149 F
	STREET FIGHTER 2	149 F
	PILOT WINGS	149 F
	JURASSIC PARK	249

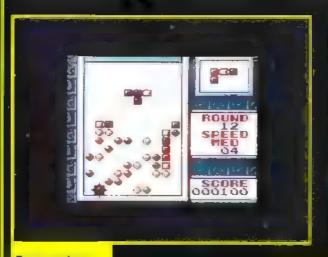
HIVERUSON COLLSSONO 24 45 H

BON DE COMMANDE

_			Anna for the standard and and a standard and a	_
A renvoyer à LEADER GAMES, 13 III	Voltaire -	75011 PARIS (ou sur papier li	bre) dars la limite des stocks disponit les	5
CONSOCES ET JEUX (Spécifier sur quelle console)	PRIX	REGLEMENT: LE CHEQUE LE AVANDAT LETTRE	NOM:	ă
		CARTE DIEDE:	PREHENA :	
			ADRESSE:	
		DATE D'EXPRATION:		
		RANGUE -	Φ:(U_U_U	
FRAIS DE PORT (jeex et eccessires : 30 F/ Consoles : 50 F	+ F	s'aring tracks'	WILLE:	
SOTAL A PAYER	E	SIGRATURE :	IE:	

Reportage • Reportage • Reportage • Repo

DES FONDS À NE PLUS SAVOIR QU'EN FAIRE!
L'écran de la Game Boy garde sa taille restreinte par rapport à celui de la Super Famicom. Il a fallu meubler cette bordure vide disgrâcieuse. Nintendo propose une bibliothèque de motifs prête à l'emploi. Vous pouvez aussi en créer vousmême, si le joypad (ou le souris) vous chatouille le bout des doigts.



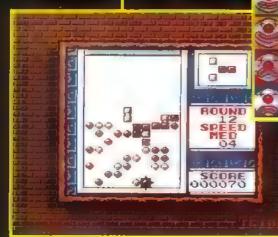
Prenez un jeu au hasard, Tetris, par exemple. Vous pouvez lui adioindre un fond ėtoilė...



... ou ajouter une petite touche psychédélique!

> ROUND SPEED MED

508RE



Un fond plus austère vous permettra de rester concentré sur le jeu, sans être distrait par la bordure.

Des clowns pastel? Pourquoi pas!

SPEED

SCORE



Tous les goûts sont dans la nature, et Nintendo a prévu des dizaines de motifs; de quoi satisfaire tout le monde!

CARACTERISTIQUES

●PRIX ■ 7 000 yen au Japon et 60 dollars aux USA (soit environ 350-400

francs)

 DISPONIBILITÉ : Versile 15 juin au Japon ... USA

*DIMENSIONS: 128 x 125,5 x 25 mm

■Poios: 160 g

MARCHERA, MARCHERA PAS?

Le succès de la Super Game Boy est loin d'aller de soi. C'est une opération à risque pour Nintendo, du fait des contradictions inhérentes à l'utilisation des logiciels d'une console portable sur une console qui ne l'est pas. Espérons pour le petit père Mario que sa SGB ne finira pas au paradis "nintendoîen" des échecs commerciaux. Je pense notamment au lecteur de la disquette pour la Famicom/NES, qui avait été lancé au Japon et s'était révélé un "plantage" majeur. Ou encore au modern qui devait permettre de télécharger des programmes sur la Famicom (nom japonais de la NES), de consulter son compte bancaire, de passer des ordres à son agent de change... également un échec total pour Nintendo. Eh! M'sieur Mario, la Super GB, c'est très bien! Mais on attend toujours !! vraie GB couleur, une Game Boy portable avec un écran LCD lisible des piles qui durent...



94200 ivry sur seine (N.B:pas de vente au détail).

LE JAPON EN DIRECT

Reportage • Reportage • Reportage • Repo

SAILOR MOONS

es Sailormoon, c'est une équipe de cinq jeunes filles (Usagi, Ami, Rei, Minako Makoto) qui luttent pour "préserver paix l'amour dans monde". Mais c'est aussi, plus difficile à concevoir, un dessin animé qui est en train de battre tous les records d'audience de la télévision nippone! Bandai ne pouvait laisser passer la chose! Après un d'action, les nymphettes court vêtues sont donc de retour dans un jeu qui utilise plus vos cellules cérébrales que les cinq héroïnes!

D'ailleurs, à titre purement indicatif, j'aimerais bien connaître la dose nom de ce que le scénariste a inhalé, mangé ou bu avant de pondre un truc comme ça! Un commando de charme qui se balade avec des mini-jupes ultra-courtes pour secourir planète grâce à des pouvoirs spéciaux, il fallait l'inventer!

Bref, ce bon vieux Tetris reprend du service, avec une version adaptée pour l'occasion. Comme le dit explicitement la doc japonaise avec force dessins I photos, les "machins" tombent et vous devez trifouiller les "bidules" pour que cça marche! Bref, voici le cadeau idéal pour que votre petite sœur vous fiche paix. Seul problème, votre SFC sera alors indisponible!



Options, choix du nombre du joueurs... demander plus?







Vous pouvez vous faire un peu d'argent de poche, tout en occupant votre peste petite sœur. Il vous suffit pour cela de sélectionner l'option joueurs, de coller la sœur d'un bon copain derrière le second paddle et de négocier avec lui un tarif intéressant pour chaque heure qu'elle passe à em iler les "machins"!



Non content d'éliminer des éléments de votre côté, vous en profitez pour jouer un sale tour à votre adversaire.



Lorsque vous jouez tout seul, l'écran occupe un espace un peu plus important. N'espérez pas pouvoir prendre vos aises pour autant: le temps, lui, est sacrément limité!



Reportage • Reportage • Reportage • Repor

THE DEATH AND THE RETURN OF SUNSOFT/SEC SUNSOFT/SEC

a cartouche de Sunsoft reprend le scénario d'un épisode des "comics" américains de DC qui avait bouleversé l'Amérique! En effet, dans celui-ci, après des années de bons et loyaux services pour protéger les USA du crime, des rouges et des mutants, Superman l'invincible décédait! Après sa mort, une série de personnages aux pouvoirs étranges a l'apparence proche de celle de Superman faisaient leur apparition. Chacun prétendait en être la réincamation! Il s'ensuivait, dans la BD comme dans le jeu vidéo, de nombreux combats entre eux avant que, enfin, 🗀 vérité ne reprenne ses droits, avec retour du vrai Superman. L'Amérique pouvait se rendormir tranquille! Les concurrents à la succession de Superman sont au nombre de quatre. Il y a d'abord Superboy, un Superman adolescent. The Man July Steel (un des sumoms de notre héros), fait de métal, est armé d'une masse d'acier. The Eradicator est, lui aussi, un clone de Superman. Enfin, The Cyborg, mi-homme mi-machine, est une version du super-héros équipée de prothèses bioniques.

Vous allez incarner a tour de rôle chacun de ces personnages, et lutter contre un gang de mutants. Le jeu est un beat-them-all classique, la seule origin é consistant en vos super-pouvoirs, qui varient selon le héros que varient selon le varient et à mesure du jeu, vous comprendrez varient le sel le vrai Superman!



Une espèce de Quasimodo, armé d'une mitrailleuse lourde, s'apprête à ouvrir le feu sur Superman.
La seule chose qui le retient d'appuyer sur la détente, c'est que le super-héros est en train de coller une baffe à son copain, et transformer l'un en passoire risque de nuire à la santé de l'autre!



Vous incarnez actuellement le vrai Superman, celui qui, d'une petite pichenette, envoie s'écrasar l'adversaire au sol.



Sur un monte-charge qui s'élève dans les airs, Superman affronte deux mutants à tête de bélier.



SCESI - Pour les appels en 36.68 la taxation est de 2,19 F/Min

Reportage • Reportage • Reportage • Repo

uman est un éditeur spécialisé dans les simulations. Après avoir couvert pratiquement tous les domaines possibles, du catch au tennis en passant par les courses de formule 1, il manquait encore les arts martiaux au palmarès de Human. Lacune comblée, désormais, avec Taekwon-dô, simulation d'un art martial proche du karaté-dô, très populaire en Corée. Avec cette cartouche, Human compte bénéficier de vogue des jeux basés sur les arts martiaux et les sports de combat, sans a rautant perdre son âme: contrairement aux dizaines de clones qui fleurissent sur SFC, Taekwon-dô ne cède pas à la facilité en mélangeant les genres. Il s'agit d'une véritable simulation, même si celle-ci est résolument orientée "action", et non pas d'un énième Street Combat "machin-chose". Vous n'y trouverez pas de combattants exotiques, de super-héros en costume d'opérette (ah! le regard fascinant de Sub-Zero!), ni d'hommes-lézards brésiliens, et encore moins de monstres à six bras... Pas davantage d'attaques spéciales à base d'"hadokens" (les boules de feu), pas même une banale téléportation... Les gardes, les esquives et les mouvements de l'artiste sont des modèles de simplicité et de réalisme! Contrairement à certains jeux concurrents, vous ne verrez pas un combattant bloquer un mawashi-geri (coup de pied circulaire) expédié toute force d'un geste négligent de la main!

Taekwon-dô vous invite a participer à une compétition a cet art martial. Après vous être entraîné dans un dojo, vous participerez a une série de combats qui vous mèneront peut-être vers le titre envié de champion du monde. Au rythme de vos victoires, vous progressez a devenez un combattant plus redoutable. Enfin, comme pour tout art martial, le mental, matérialisé pendant les combats par une jauge, est aussi important que a physique. N'espérez pas vaincre il vous ne maîtrisez

pas cet aspect de votre art!



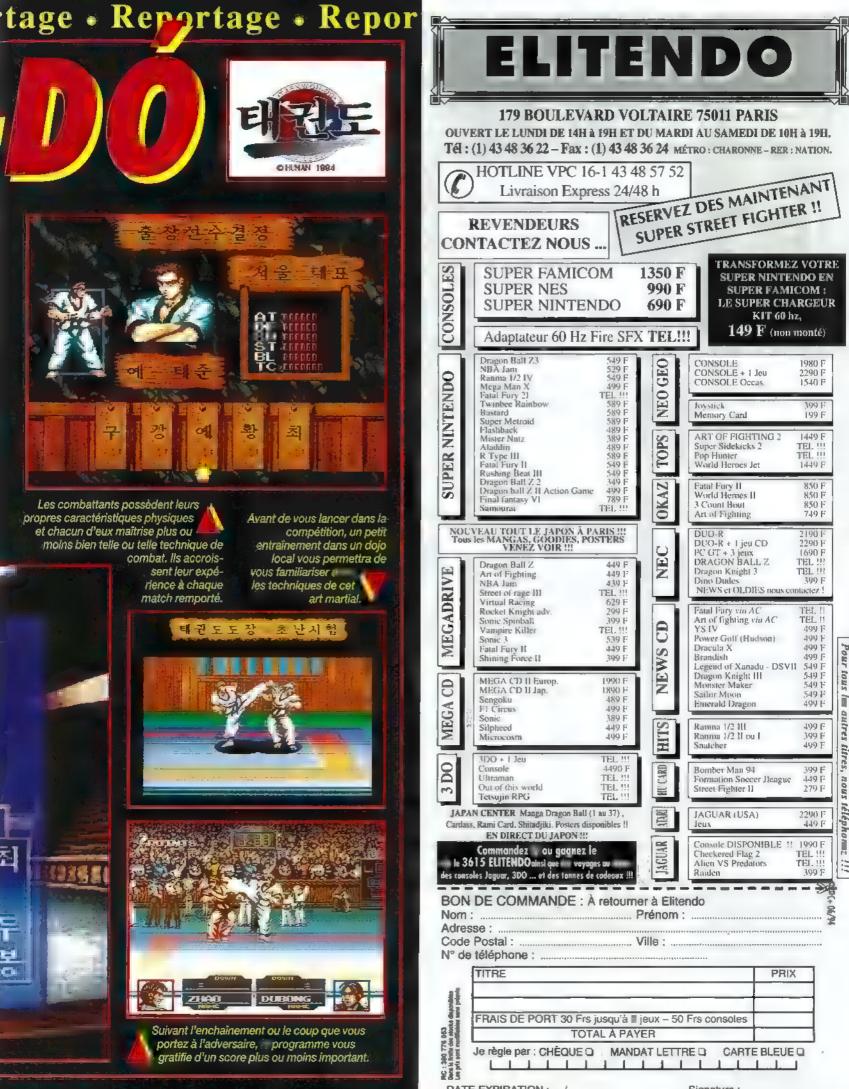
Les coups de pied sautés sont une des spécialités du taekwon-dô. Puissants et rapides, ils sont très difficiles à parer. Mais ils rendent vulnérable le combattant qui a exécuté o coup de pied pendant les quelques dixièmes de seconde nécessaires pour revenir sur terre! Attention au balayage!



A la différence des SF II et autres clones, cette cartouche est une véritable simulation. Tous les coups poing et de pied, toutes les techniques sont présents. Mais ne vous attendez pas à trouver gadgets, armes ou autres "projections d'énergie"!

vous voulez remporter la victoire, il vous faudra triompher trois fois de suite. Le nom des divers protagonistes est incompréhensible pour vous? Rassurez-vous, il en est de même pour les Japonais. Human, éditeur japonais, a poussé le souci du réalisme jusqu'à conserver les caractères coréens, qui sont différents de leurs cousins japonais.





DATE EXPIRATION:../..

Signature:.....







Tous les participants sont ceinture noire, mais la couleur de leur "karate-dô (kimono) vous permet de les différencier sans mai.

Comme pour tous les arts martiaux, mental du combattant (reflété par la jauge "Spirit" en haut de l'écran) est aussi important, sinon plus, que le physique.







Les techniques d'esquive les gardes vous permettent de parer les coups efficacement.





11 NUMÉROS ONSOLES

PLUS CE JOYPAD (Super Nintendo ou Sega Megadrive)

POUR 288 F SEULEMENT!

le PROPAD,

SUPER MINTENDO
COMME SUP SEGA MEGADRIVE

bénéficie des atouts du meilleur joypad :

- bonne ergonomie look très réussi dans son boiltier transparent,
- ET SURTOUT:

contrôle individuel de 6 autofire pour NINTENDO (3 pour SEGA),

2 modes d'autolire: semi automatique in main libre, contrôle de ralenti excellent pour battre le meilleur des challenge

Le modèle

ci-contre est

le PROPAD

OFFRE D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe non affranchie à CONSOLES + LIBRE RÉPONSE N° # 842 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

OUI, je m'abonne à CONSOLES + pour un an. Je joins mon règlement de 288 F* seulement, soit plus de 45% de réduction, jn réalise ainsi une économie de 243 F. Je souhaite recevoir le joypad suivant (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement):

Compatible avec la SEGA MEGADRIVE (72) ou

Compatible avec la SUPER NINTENDO (73)

"Tarif valiable pour la France Métropolitaine. Office exclusivement réservée aux nouveaux abonnés, valible dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30.0%.94. Vous pouvez également, acquéris séparément le joypad au prix de 179F, et chacun des 11 numéros de CONSOLES PLUS au prix de 32F le numéro.

ESPACE 3 * News

Nº 10 - Juin 1994

NEC - TOUJOURS PLUS DE JEUX ENCORE **MOINS CHERS !!!**

Quelques exemples	, 2	CD		TECMO WORLD CUP	
CARDS				SOCCER WINGS OF THUNDER	199 F
		CYBER CITY ODEON	199 F	LEGEND OF XANADU	499 F
BALLISTIC	49 F	LOIS	99 F	YS 4	499 F
CLOUD MASTER	99 F	POMPING WORLD	99 F	DUGEON MASTER (USA)	249 F
FINAL SOLDIER	129 F	ROAD SPIRIT	99 F	RIOT ZONE (USA)	249 F
GOMOLA SPEED	69 F			that bone food	
NEW ADVENTURE ISLAND	149 F	CDS			
NIKO NIKO	99 F			ARCADE CARD DUO + FAT	CAL FURY
NINJA KYOKENDEN	99 F	DRACINA X	399 F	IL OU ART OF FIGHTING	1290 F
PARASOL STAR 2	149 F	FAR EAST OF EDEN	279 F	FATAL FURY II	390 II
POWER SPORT	199 F	GRADRUS 2	299 F	ART OF FIGHTING	390 F
SALAMANDER	99 F	HUMAN SPORT FESTIVAL	199 F	EMERAL DRAGON	499 F
RABIO LEPUS	69 F	KICK BOXING	129 F	MANETTE AVENUE 6	199 F
SOLDIER BLADE	149 F	BURAI 2	149 F	KING TURBO STICK	129 F
TATSUJIN	149 F	MARTIAL CHAMPSON	349 F		
TRICEY	99 F	PC KID ROCKABILY	199 F		
STREET FIGHTER 2'	199 F	STAR PARODIER	149 F	ET DE NOMBREUX AUTRES	THERE

Fan Club NEO GEO

NEO GEO: Toujours en stock chez ESPACE 3. des jeux neufs à partir de 299 F.Des Hits à 990 F tels que FATAL FURY 2, ART OF FUGHTING : **WORLD HEROES 2 (849 F)**

EXCLUSIF: ESPACE 3 devient in représentant officiel du Fan Club NEO GEO en France. Pour une cotisation annuelle de 200 F, vous bénéficierez des privilèges suivants :

- 50 F de réduction sur tous les jeux NEO GEO dans tous les magasins ESPACE 3 ainsi qu'en vente par correspondance

- Recevez en avant première tous les Tips et coups spéciaux ainsi que les previews des prochaines sorties.

- 50 III de remise sur les Posters, Stickers, Badges, T-Shirts,

COMMANDEZ VOTRE CARTE DE MEMBRE **DU FAN CLUB NEO GEO**

Renvoyez-nous votre règles ent de 200 F, par : ☐ MANDAT J CHEQUE

CB N°DATE DE VALIDITE :

A ESPACE 3 VPC **RUE DE LA VOYETTE - 59818 LESQUIN CEDEX** TEL: 20 87 69 55

ESPACE 3 TOUJOURS LEADER DU MARCHE 3 DO

LA 3 DO à partir de 3.890 F le modèle NTSC en 220 Volts, sans transformateur externe.

Modèle version PAL avec transcodeur interne : 4.290 F, livré avec le jeu CRASH & BURN et Prise Péritel - Notice d'utilisation en Français - Garantie 1 AN Pièce et Main d'Oeuvre.

• Arrivage de nombreux jeux Japonais • En EXCLUSIVITE : le JOYSTICK ARCADE !!

LA MASCOTTE **VOUS ATTEND** BENEFICIER DE SES



A PARIS 2 rue Th. Roussel/12e Tel: 43 45 93 82 A LILLE 4 rue Faidherbe Tel: 20 55 67 43 44 rue de Béthune Tel : 20 57 84 82 A DOUA! 39 rue Saint-Jacques Tel: 27 97 07 71 A STRASBOURG 6 rue du Noyer Tel: 88 22 23 21 A BORDEAUX 15 rue Condillac Tel: 56 52 72 84 VPC Rue de la Voyette 59818 LESQUIN

ARRIVEE MASSIVE D'ARTICLES DRAGON BALL Z

Tel: 20 87 69 55

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	149 F
POSTER	49 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	39 F
FIGURINES	39 F
MAGNETS	15 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC

DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

Et de nombreux autres articles.

ame

SUPER NES USA

SUPER NES USA Prize périlal + 1 manette BOLF SUPER NES USA Prize périlal + 1 manette STREET FIGHTER II SPO II SUPERSCOPE + 8 JEUX MANETTE SUPER 4	299 F 99 F	PALADDIN'S QUEST	\$49,00 495,00 495,00 299,00 549,00 399,00 399,00 449,00 495,00 299,00
ACTRAISER 2** ADDAMS FAMILY 2 ADAMS FAMILY 2 ADAMS FAMILY VALUE AMAZING TENNIS BATTLETOADS VS DOUBLE ORAGON BUBSY BUGS BUNNY BUGS BUNNY CHOPLIFTER 3 CLAYMATE CLIFHANGER DRACULA DR FRANKEN FATAL, FURY E FINAL FANTASY 2 GENGHIS KHÁN 2 GPI LISPBECTOR GADGET JIM POWER ADDET JIM POWER THE LOST DIMENSION JOHN MADDEN 94 KICK OFF 3 KING ARTHURS WORLD	495.00 299.00 533.00 249.00 299.00 395.00 395.00 449.00 495.00 395.00 395.00 395.00 395.00 495.00 495.00 495.00 495.00 495.00 495.00 495.00	PINK PANTHER PIRATES OF DARK WATER PTO PTO POMANCE OF 3 KINGDOMS 3 RUN SABER SECRET OF MANA* SIDE POCKET SIM ANT SIM EARTH SIM ASTER STAR STREK NEXT GENERATION STREET COMBAT STUDT RACE FX SUPER METROID SUPER STRIKE BACK SUPER METROID SUPER STRIKE FAGLE TONY MOLA SOCCER TOP GEAR 2" TOYS TURN N BURN HITIMA FALSE PROPHET ULTIMA FALSE PROPHET	485,00 399,00 597,00 549,00 599,00 599,00 495,00 495,00 495,00 495,00 495,00 249,00 495,00 249,00 495,00 249,00 495,00 249,00 495,00 539,00 539,00 549,00

ADAPTATEUR AD29 : 79 F - AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F -AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES :GRATUIT 1 AD 10 OU 1 RALLONGE DE MANETTE *NECESSITE UN ADAPTATEUR 100 HZ DATEL DU AD29 TURBO :PRIX 99 F

- AVEC UN JEU ACHETE: 79 F
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMASLE: PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX GENIAL !!! ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F

LE COIN DES PROMOS!

SUPER PROMO SUPER NES!

SUPER TURICAN X ZONE (SUPERSCOPE)

LEMMINGS 2 LETHEL ENFORCER 4 GUN

ACTRAISER	395,00	TERMINATOR	249,00
CALIFORNIA GAMES:	199,00	TOM ET JERRY	199.00
CHUCK ROCK	199,00	PIT FIGHTER	199,00
COOL WORLD	199.00	POWER MOVES (POWER ATHLETE)	199,00
FATAL FURY	299,00	PUSH OVER	199,00
GHOULS AND GHOSTS	199,00	SONIC BLASTMAN	299,00
GRADIUS III	199.00	STREET FIGHTER 2	199,00
JAMES BOND JA	199,00	STAR WARS	299,00
LETHAL WEAPON 3	199,00	STAR FOX	249,00
NBA SHOWDOWN	399,00	PRINCE OF PERSIA	199,00

GIGA PROMO SUPER FAMICOM!

NIGEL MANSEL + ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : 490 F

AXELAY	249,00	MPERIUM	199,00
BLUES BROTHERS	250,00	OUT OF THIS WORLD	199,00
BRASS NUMBER	199.00	FIAMNA 1/2 1	390,00
DEAD DANCE	199,00	SPACE AGE	299,00
FINAL FIGHT 2	179.00	SUPER FORMATION SOCCER®	299,00
FLYING HERO	199,00	SUPER DOUBLE DRAGON	199,00
HUMAN GP	249.00	ROYAL CONQUEST	199,00
STAR WARS	249,00	AUSHING BEAT	149,00
TINY TOON	199.00	SUPER PINBALL	299,00
CHOCO CAME BOY	TEL		

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM • Alimentation • Prize perdel	1390 F
SUPER FAMICOM + 1 carlouche au choix (valeur maxi de 590 F)	1790 F
ALCAHEST ART OF FIGHTING	490,00 449,00
ASTRO GOGO	390.00
BASTARD	590,00
BRAINLORD COTTON 100%	590,00 645,00
DRAGON BALL Z 3"	449,00
DRAGON OUEST 1/2	690,00
EYE OF THE BEHOLDER	549,00
F1 CIRCUS 2 FAMILY TENNIS	490,00 299,00
FINAL FANTASY 6	690.00
FIRE EMBLEM	490,00
GAYA* GOEMON FIGHT 2	645.00 590.00
HOKUTO NO KEN 7	590,00
HUMAN GP 2	590.00
LOONEY TOON (ROAD RUNNER)	249,00
MACROSS MADARA B	590,00 449,00
MAGIC JOHNSON SUPER DUNK	199,00
MARIO ET WARIO	390,00
NINJA WARRIOR OLIVE ST TOM 4	590,00 399,00
POWER ATHLETE	199,00
RAMANCING SAGA 2	690.00
RAMNA 1/2 2	390,00
FIAMNA 1/2 3 RAMNA 1/2 4	590.00 549,00
A TYPE 3'	490,00
RUSHING BEAT SHURA	490.00
SAILOR MOON SKY MISSION	690,00
SOCCER KID	199,00
SONIC BLASTMAN 2	590,00
SUPER BOMBERMAN 94	590,00
SUPER DUNK STAR SUPER PUYO PUYO	249,00 549.00
SUPER VOLLEY BALL 2	390.00
SUPER VOLLEY BALL TWIN	390.00
TETRIS GAIDEN	490,00
TWIN BEE 2 USA ICE HOCKEY	590.00 199.00
MUDI U MESUE	390.00

NEC

PROMO - LISTE SUR SIMPLE DEMANDE OU SUR 3615 ESPACE 3

QUELQUES EXEMPLES

BOMBERMAN + SODI 5 - 4 MANETTES BOMBERMAN 94-SODI 5 - 4 MANETTES BURAI 2 CIBER CITY ODEON DARIUS PLUS DRACULA X DRACULA X DRACON SLAYER (USA) EMERAL DRAGON FAR EAST EDEN IMAGE FIGHT LDIS LEGEND OF XANADU LOMD (USA) LORDS OF THUNDER (USA) MARTIAL CHAMPION PC KID ROCKABILITY RASIOLEPUS SHAPE SHIFTER (USA) SHERLOCK HOLLES II (USA) SHERLOCK HOLLES II (USA) STAR PARODIER STREET FIGHTER 2 VALIS 3 (USA) WINDS OF THUNDER YS BOOK 182 (USA)	149,00 99,00 69,00 399,00 390,00 499,00 69,00 69,00
ARCADE CARD DUO + FATAL FURY	290,00 1190,00 399,00 399,00 199,00 129,00

1390,00 1390,00

SUPER NINTENDO

ZELDA 3 389,00	ALADDIN ASTERIX BATTLETOADS BUBSY CLAY FIGHTER COOL SPOT DENIS LA MALICE EQUINOX F1 POLE POSITION FIFA SOCCER FLASH BACK LAMBORGHINI CHALLENGE BE COBAYE MARIO COLLECTION MARIO KART MYSTIC QUEST NBA JAM NHL 94 PLOCK PSG SOCCER RAMNA 1/2 2 ROBBOCD ROCK AND ROLL RACING SIM CITY SKYBLAZER STREET FIGHTER 2 TURBO SUPER AIR DRIVER T2: JUDGEMENT DAY VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP VIRTUAL SOCCER WOLFER LAND WOLFO CLASS RUGBY	399,00 249,00 449,00 449,00 459,00 439,00 439,00 439,00 389,00 389,00 389,00 449,00 449,00 449,00 449,00 449,00 449,00 449,00 449,00 449,00 449,00 449,00 449,00 449,00 449,00 449,00 449,00
	WORLD CLASS RUGBY YOUNG MERLIN	299,00 489,00

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	249,00
BOB	249,00
CANTONA FOOTBALL	399,00
EARTH DEFENSE FORCE	199,00
JURASSIC PARK	299,00
L'ARME FATALE	199,00
MR NUTZ	299,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	199,00
PILOT WINGS	199,00
POPULOUS	199,00
SPIDERMAN X MAN	199.00
STAR WING	299.00
SUPER KICK OFF	199.00
SUPER R TYPE	199,00
SUPER SWIV	199.00
SUPER TENNIS	199,00

ACCESSOIRES

** 2 MANETTES SANS FIL PROB 299 F

** JOYSTICK ARCADE PRO 3 299 F

** BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTERDOSUPER FAMICOM (** ACTION REPLAY PRO 395 F

POUR SNEES/SFC/SNIN POTTOS d'ÉTRE UNIVERSEL .** ACTION REPLAY PRO 299 F

POUR GAME BOY OU GAME GEAR .** MANETTE ASCII 109 F

JAGUAR

JAGUAR + CIBERMORPH	2290 F
ALIEN VS PREDATOR CHECKERED FLAG II CLUB DRIVE CRESCENT GALAXY KASUMI NINJA AICK OFF 3 DINO DUNES RAIDEN STAR RAIDERS TEMPEST 2000 WOLFENSTEIN 3D	TEL TEL 499,00 449,00 TEL 449,00 TEL 499,00 TEL
MANETTE	299,00

GAME BOY

FINAL FANTASY LEGEND III	299,00
JOE AND MAC	99,00
MEGAMAN 4	249,00
MORTAL KOMBAT	199.00
STROUMPES	259.00
SUPER KICK OFF	99,00
SUPER MARIOLAND III	279,00
TINY TOON 2	249,00
TRACK AND FIELD	99,00
ZELDA	249,00

NEO GEO

		ALFA MISSION II	590.00	ROBO ARMY	
		ART OF EIGHTUNG	849.00	SAMOURAL SHOW DOWN	
		ART OF FIGHTING 2	1590.00	SPINMASTER	
NEO GEÓ + 1 MANETTE	1990 F	BASEBALL STAR 1	849,00	SUPER SIDE KICK 2	
		BLUES JOURNEY	399,00	TOP HUNTER	
		FATAL FURY SPECIAL	1390,00	TRASH RALLYE	
MANETTE	400 F	FATAL FURY II	990,00	3 COUNT BOUNT	
MANETTE	490 F	GHOST FILOT	399.00	VIEW POINT	
MEMORY CARD	229 F	KARNOV'S REVENGE	1590,00	WIND JAMMERS	
		MAGICIAN LORD	690.00	WORLD HEROE II	
		MUTATION NATION	9.69 00	WORLD HEROES JET	

MORTAL KOMBAT (EUR)

Théophile Roussel 75012 PARIS TEL 43 45 93 82



4 rue Faidherbe 15 rue Condillac TEL : 20 55 67 43 TEL : 56 52 72 84

15 rue Condillac

44 rue de Béthuns TEL : 20 57 84 82



MEGADRIVE

VIRTUA RACING	599	F	DRAGON BALL Z 48	9F
ALADDIN (EUR)		349,00	NBA JAM (EUR)	449,00
ART OF FIGHTING (JAP)		449,00	NBA SHOWDOWN (EUR)	425,00
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAG	GON	199,00	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR).	425.00
BEST OF THE BEST (USA)		299,00	PETE SAMPRAS	399,00
CASTELVANIA (USA)		395.00	PGA EURO TOUR	425,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)		299.00	PINK PANTHER (EUR)	349,00
DRAGON BALL 2 (JAP)		489,00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA	249,00
DRAGON'S REVENGE (USA)		349,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	399.00
DUNE II (EUR)		449,00	PSG SOCCER (EUR)	399,00
ETERNAL CHAMPIONS		529,00	SHINING FORCE 2 (JAP)	390,00
FATAL FURY II (JAP)		TEL	SONIG 3 (JAP)	489,00
FATAL FURY (JAP)		299,00	SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
FIFA SOCCER (EUR)		349,00	STAR TREK NEXT GENERATION (USA)	495,00
FLASH BACK (EUR)		385,00	STREET FIGHTER 2"	399,00
HOOK (USA)		299,00	STREET OF RAGE III (JAP)	449,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)		425,00	SUPER KICK OFF (EUR)	249,00
JOHN MADDEN 84 (EUR)		425,00	TINY TOON (EUR)	299.00
JURASSIC PARK (EUR)		299,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	249,00
LA BELLE ET LA BETE (USA)		299,00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	425,00
LAND STALKER (EUR)		425,00	VIRTUA RACING	599,00
LETHEL ENFORCER +GUN (USA)		449,00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	385.00
LOST VIKING (USA)		425,00	X MEN (EUR)	299,00
LOTUS II (EUA)		299,00	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA)	299.00
MEGA TURRICAN		425,00	ZOOL (EUR)	299.00

MEGA PROMOS!

BUBSY	249,00	GYNOUG (EUR)	146,00
ALIEN 3 (EUR)	199.00	HAUNTING (EUR)	190,00
ASTERIX	249.00	JOHN MADDEN 92 (USA).	140,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	149.00	KID CHAMELEON (JAP)	88,0
BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE)		LHX ATTACK CHOPPER (USA)	140,00
BATTLE TOADS (JAP)	199,00	MICKEY DONALD (JAP)	100,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00	PELE SOCCER	190,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	149,00	ROBOCODE (JAP)	89,90
CHAMPIONSHIP PRO AMI (USA)	129,00	SAINT SWORD (JAP)	20,00
CHAKAN 'EUR)	149,00	TOE JAM EARL (JAP)	99,00
CHYING (JAP)	149,00	UNDEADLINE (JAP)	10,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00	WONDERBOYS (JAF)	129,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	199,00	ZERO WING (JAP)	90,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA: 149 F AVEC UN JEU ACHETE: 99 F

DRAGON

STICKERS MANGA MANGA COULEUR CD MUSICAUX POSTER PUZZLE SOD PIECES RAMICARDS à parifr de CAMERS FIGURINES MAGNETS PINS JEUX DE 54 CARTES	10 F 35 F 79 F 149 F 49 F 5 F 39 F 15 F 16 F 99 F

ARRIVAGE MASSIVE D'ARTICLES DRAGON BALL Z

DO

3 DO + CRASH & BURN + PERITEL +ALIM 220 V : NTSC 3890 F PAL 4290 F

SEWER SHARK	485,00	ESCAPE FROM MONSTER MANOR	399,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	449.00	TWISTED	399.00
STELLAR 7	395.00	ULTRAMAN (JAP)	690,00
BATTLE CHESS	495,00	MAD DOG MC CREE	395,00
DRAGON'S LAIR	395,00	OUT OF THIS WORLD	449,00
TOTAL ECLIPSE	449,00	NIGHT TRAP	449,00
MEGA RACE	395,00	LEMMINGS	395,00
P:STOLET	349,00	JOHN MADDEN FOOTBALL	299,00
MCROCOSM	495,00	WING COMMANDER	399,00
THE HORDE	495,00	PEOPLE BEACH GOLF	495,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	JOYSTICK ARCADE	TEL
JURASSIC PARK	495,00	STAR CONTROL II	395.00
ORION OFF ROAD	449.00	ROAD RASH	395.00
SHOCK WAVE	TEL	GARTOON: WOODY WOOD PICKER 3 VOLUMES	189 Firs PIECE

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER

1890 F

MULTIMEGA + 3 CD

3290 F

BARI ARM (JAP)	199,00	SHERLOCK HOUMES 2 (USA)	299,00
ELECTRIC NINJA ALESTE (JAP)	199,00	STAR WARS : REBELL ASSAULT (USA)	495,00
FINAL FIGHT (JAP)	199,00	TOMCAT HALLEY (USA)	425,00
PRINCE OF PERSIA (JAP)	199,00	THE 3RD WAR (USA)	449,00
RAMNA 1/2 (JAP)	299,00	VAY (USA)	449,00
SONIC (JAP)	299,00	WILLY BEMISH (USA)	449,00
WONDER DOG (JAP)	199,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK (USA)	449,00
BATMAN RETURN (USA)	299.00	DUNE (EUR)	385.00
CHUCK ROCK (USA)	299,00	FINAL FIGHT (EUR)	299,00
CUGHANGER (USA)	299.00	HOOK (EUR)	299,00
DOUBLE SWICH (USA)	495,00	JAGUAR XJ220 (EUR)	299.00
DRACULA (USA)	299,00 .	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449,00
ECCO LE DAUPHIN (USA)	299,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	385,00
INDIANA JONES (USA)	449,00	NIGHT TRAP (EUR)	449.00
JURASSIC PARK (USA)	495,00	NHL B4 (EUA)	395,00
KRISS KROSS (USA)	299.00	MICROCOSME (EUR)	449,00
LETHAL ENFORCER - GUN (USA)	549.00	POWER MONGER (EUR)	428.00
LUNAR (USA)	495,00	SHERLOCK HOLMES (EUR)	299,00
MAD GOG MC CREE (USA)	399,00	SONIC CD(EUR)	425.00
MICROCOSME (USA)	349,00	SILPHEED (EUR)	425,00
MONKEY ISLAND (USA)	399,00	THUNDER HAWK (EUR)	425,00
OUT OF THIS WORLD II (USA)	495,00	WOLFCHILD (EUR)	299,00
PUGSY (USA)	495,00	WONDERDOG(EUR)	299,00
REVENGE OF THE NINJA (USA)	425.00	WWF : RAGE IN THE CAGE (EUR)	365,00

GENIAL! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US
SUR VOTRE NEGA CD

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX	Nom :
		Code Postal : Age :
Frais de Portigeux : 25 F - consoles & accessoires . 60F)		Je joue sur : SUPER NINTENDO :
TOTAL A PAYER		SUPER NES TI SUPER FAMICOM TI

* CEE, DOM-TOM

cartouches: 40Frs / consoles: 90 Frs

Mode de paiement : ☼ Chèque bancaire ☼ Contre Remboursement + 35 Frs ☼ Carte Bleue 🗎 Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE # VPC -

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Nom :	Préпот	
Adresse :		
Code Postal :	Ville ;	
Age : Téléphone	:	Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :		
SUPER NINTENDO I	MEGADRIVE (7)	GAME BOY T
SUPER NES ID	MEGAICD IT	GAME GEARD
SUPER FAMICOM 7	NEO GEO (7)	

Signature:

Reportage • Reportage • Reportage • Repo

DYNAMITE

ynamite Heady se passe dans un universitrange, peuplé de marionnettes, de robotsjouets et autres gadgets... Ce monde a l'apparence d'un gigantesque théâtre – en plus ou moins bon état –, sur lequel sont plaqués divers décors, et que surplombent des projecteurs. Heady est une petite marionnette vaguement apparentée à un lapin qui aurait attrapé une jaunisse. Son corps est aussi léger qu'une balle — coton: il ne pèse qu'un kilo tout mouillé. De petite taille, il ne mesure guère qu'une cinquantaine de centimètres. Sur la tête, il porte une espèce de plume blanche rayée de rouge.

Le monde magique des jouets est en danger. L'empereur des démons, grâce le ses sorts maléfiques, a conquis le pouvoir en soumettant à sa volonté jouets, peluches et autres marionnettes. Bien des poupées ont perdu le vie en tentant de renverser le despote. Il s'en est fallu de peu qu'Heady ne subisse le même sort en affrontant l'Empereur. Heureusement, il est toujours le mais, au cours du combat, il a été endommagé à la tête. De cette fai-

blesse, il a fait une arme, et peut désormais séparer sa tête de son tronc, afin de s'en servir comme d'un projectile! Ne comptez pas découvrir dans Heady super-armes, votre héros n'utilise que son corps pour triompher l'adversaire. Ainsi, il possède la faculté de transformer sa tête parfois son corps) de quatorze façons différentes! Heady devra donc lutter contre les armées de jouets l'Empereur, avant d'arriver jusqu'à lui pour le défaire restaurer la paix et la diminution prix des caramels mous.

Vous bénéficiez de l'assistance de trois amis pour mener à bien votre mission. Chacun d'eux possède des caractéristiques propres, et tous semblent surgir de l'imagination débridée d'un scénariste qui aurait abusé de yaourts aux myrtilles périmés depuis longtemps! Ainsi, Yakun ressemble un ange, avec son petit slip rouge. A la main, il tient un parasol! De bonne famille, il est poli et serviable, comme en témoigne l'auréole qui orne sa grosse tête en forme de balle de ping-pong! Mokun est une espèce d'horloge. Sérieux de nature paisible, il n'est guère sportif et passe son temps à se faire capturer par les troupes de l'Empereur. Il est cependant bien utile pour permettre. Heady de "changer de

tête". Le dernier comparse, Fukun, est une orange dotée d'un sale caractère. Bien que bons amis, Heady et Fukun passent leur temps à se dispu-



Au troisième niveau, vous allez devoir vous déplacer sur des lignes électriques en sautant de l'une à l'autre au bon moment, pour éviter les décharges qui les parcourent, tout en continuant projeter votre auguste face sur tous les jouets fidèles à l'Empereur, passés côté obscur de la Force!



Maluyama, la peluche rose, est un boss. Il projette boules d'énergie.
Restez à distance, et contre-attaquez avec votre tête chercheuse.



Non, malgré sa hotte et sa couleur rouge, ce n'est pas le père Noël. Il distribue généreusement coups et horions, et kidnappe les jouets indociles.



Yakun volette autour des bicluies tournants et vous indique la bonne cible.

rtage • Reportage • Repor

; = 1) Y



Dynamite Heady est bourré de petits jeux dans le jeu. Notre héros doit lci marquer des points avec sa tête en évitant toute confrontation directe avec le robot qui lance une bombe en l'air.







Une des "têtes" que peut prendre Heady consiste en une multiplication de ses capacités de "tir": au lieu de ne projeter qu'une tête, il en envoie trois, augmentant ses chances de toucher sa cible.



Ce "show" se déroule sur fond de signes du zodiague. Le boss à tête de dragon joue les lance-flammes, mais il en faut plus pour décontenancer Heady.







DES IRMIS 36 70 21 12 BOÎTE AUX **LETTRES VOCALE**

Etes-vous prêt pour votre PREMIÈRE FOIS ?

70 21 0

Yous voulez gagner une console 3D02 36 68 21 88

Affrontez ALIEN 36 68 80 33

us pouvez gagner des consoles bits, des jeux et des Tee-Shirts i

Comment avoir du succès auprès des filles !



Trouvez les spots et gagnez une console le jeux et des T-shirts

88 r ce qu'il faut

Laissez Recevez

des messages confidentiels an

JOURY EL

LE SNORK

GAGNÈZ AVEC

VOUS VOULEZ GAGNER **UNE CONSOLE** MEGA CD II? 36 68 21 88

Je n'ai pas encore eu de rapports. SUIS-JE NORMAL? 36 70 21 01

Comment les filles aiment être séduites 36 70 21 07

Comment organiser votre PREMIER rencart! 367021

Vous voulez gagner une console NEO GEO?

Comment sortir avec une fille SANS PERDRE SON INDÉPENDANCE! 36 70 21 07

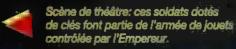
COMMENT EMBRASSER LES FILLES !

3615 Canal 21 Echangez vos jeux vidéo

Peur les services 36 70 la tazation pe sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F per minute. CODE MEDIA : 1.61. Peur les services 36 68 la tazation ne sera que de 2,19F per minute.

Reportage • Reportage • Reportage • Repo

















Heady est certainement le héros sur MD qui se sert le plus de sa têtei

LA BOÎTE À TREASURE

Treasure, nom de la compagnie à qui l'on doit Dynamite Heady, est une des valeurs sûres du monde de la Megadrive. Ce studio de développement travaille en étroite collaboration avec Sega, qui a publié jusqu'à présent tous leurs jeux. Le premier de ceux-ci n été Gunstar Heroes, qui est devenu rapidement un hit. Le deuxième titre de Treasure, Mac Donald's Treasure Land Adventure, a été également publié par Sega, au Japon, il y a auelaues mois.

Treasure est une compagnie très récente, formée par un groupe de programmeurs japonais qui travaillaient jusqu'alors chez l'éditeur Konami. D'après certaines rumeurs, Konami refusait tout projet novateur, comme Gunstar Heroes, sous prétexte qu'ils ne se vendraient pas, et demandait systématiquement à ses programmeurs le même genre de travail: des suites de jeux très célèbres ou provenant d'une licence connue (Castlevania 12, TMNT 8, Parodius 7 bis...). Décus par ce manque d'ouverture d'esprit, ils ont donc été frapper à la porte de Sega, où ils ont été recus à bras ouverts. Pour réaliser Dynamite Heady, Treasure a un peu changé les règles habituelles. Au Japon, la plupart du temps, c'est l'éditeur qui demande à la société de développement de réaliser un jeu en lui fournissant un cahier des charges très précis, et en ne lui laissant que très peu de marge de

manœuvre. Généralement. cela donne des scénarios de jeu d'une pauvreté affligeante, et qui se ressemblent tous! Treasure est une petite équipe pour qui le terme "créativité" n'est pas un vain mot. Il a été décidé de faire appel à un scénariste de manga, M. Kafuichi, très célèbre au pays du Soleil-Levant. C'est lui qui a inventé l'histoire tordue d'Heady, a imaginé les personnages et leurs caractéristiques. Le projet défini. Treasure est allé voir Sega. qui a été conquis...



Mac Donald's Treasure Land Adventure, sur MD.



Gunstar Heroes, sur MD.



Nouveau 50 cc

Big Max de PGO. Le big plan.

Une **Big** (large) **selle** pour des virées à deux.

11790 F. * Le bon plan.

Une Big (grande) fourche hydraulique.

Un **Big** (gros) frein à disque.

> Un Big (gros) moteur 5,5 cv.

Deux **Big** (gros) **pneus** pour rouler en liberté.

Les scooters côté coeur.

>60

36 15 PGO

Un Big (grand) coffre sous la seile.

Reportage • Reportage • Reportage • Repo

A pparu, au début des années quatre-vingt, sur l'un des premiers

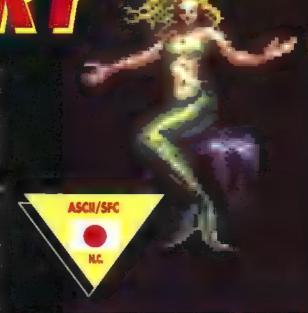
A pparu, au début des années quatre-vingt, sur l'un des premiers micro-ordinateurs, l'Apple IIe, Wizardry a su perdurer puisque, aujourd'hui, le sixième volet est adapté pour le SFC.

Vénéré par tous les fondus i jeux de rôles, disponible sur plupart des ordinateurs, Wizardry est devenu une véritable institution! La série, conçue par Bradley, propose généralement des scénarios qui font marcher les méninges des joueurs, constitués de multiples énigmes, astuces à résoudre, pièges et autres chausse-trapes... Il était une fois un méchant roi et sa femme. En bons tyrans,

exploitaient le peuple, multipliant les taxes comme d'autres multiplient les Parcmètres dans ma rue, ou les crottes de chien sur mon chemin! Le couple maudit s'associa avec un sorcier de renom qui, grâce à ses pouvoirs magiques, les aida mettre pays sous leur coupe. Ils s'emparèrent de la Forge cosmique, instrument mythique qui a l'apparence d'une plume. Tout ce que l'on écrit avec se réalise! Mais le trio infernal en vint à se disputer rapidement, chacun voulant posséder le Forge! C'est beau ce que j'écris, on dirait l'adaptation cinématographique (pour Walt Disney) d'une pièce de Victor Hugo! Bref, revenons à nos moutons, ou plutôt nos tyrans, qui s'offrent une scène de ménage mémorable dans leur château. Depuis cet incident, on n'a plus jamais entendu parler d'eux et de la Forge cosmique...

Cent vingt ans plus tard, vous dirigez une équipe de six aventuriers partis au recherche de Forge. Vous aurez tout le loisir de composer l'équipe susdite au début du jeu, choisissant vos hommes parmi les onze grandes "races" qui peuplent l'univers des jeux de rôles d'heroic-fantasy: elfes, humains, nains salue David au passage!), hobbits, fées, lézards... Vous attribuez à chacun d'entre eux une personnalité (mage, archevêque, guerrier, ninja, Sam, voleur...) ainsi qu'une série d'autres éléments comme le force, la stamina, la chance, la couleur des yeux... Toutes ces données sont primordiales: lors des combats, elles décideront de votre victoire ou de la mort de vos hommes.

En effet, les donjons que vous explorerez sont remplis de trucs répugnants visqueux, de pièges mortels, de samouraïs, de squelettes à la hache leste, de démons experts en sortilèges... Le jeu affiche dans une fenêtre aux dimensions limitées ce que les membres de votre équipe voient devant eux. Ce système de représentation graphique est assez simple, mais ce n'est pas lui qui fait force de Wizardry, c'est profondeur scénario.





4

Les personnages autour votre écran constituent votre équipe d'aventuriers. Les deux jauges en-dessous de chaque tête représentent leur niveau d'expérience et de vitalité. Au bas de l'écran, les flèches permettent de se diriger facilement. Les petites icônes permettent d'effectuer principales actions (combattre, s'enfuir...).





Wizardry vous amènera à explorer aussi bien les donjons que les forêts mal famées.



Les combats s'enchaînent, sans vous laisser le temps souffler!







If n'a aucune envie de vous laisser passer. Ne perdez pas de temps à négocier et foncez dans le tasi



Certains adversaires, plus imposants que d'autres, vous poseront quelques problèmes. N'oubliez pas que, outre votre force physique et votre vaillance au combat, vous disposez de tout un arsenal magique.







Voici la galerie de "héros" dans laquelle il vous faudra recruter vos six hommes de main.

PRO DE LA VIDEO



PROUVE-LE: DÉFIE JEAN-LOUP

36 68 68 60*



DE CONSOLES, ET DE JEUX VIDEO.

TOUS LES DERNIERS JEUX ET CONSOLES SONT SUR LE 36 68 68 60

ET TOUS CES CADEAUX SONT DIFFÉRENTS CHAQUE MOIS! OU # TU PRÉFÈRES JOUER SUR TON MINITEL. TU PEUX AFFRONTER JEAN-LOUP EN TAPANT:

3615 BUGSY*.

692 : RETIENS BIEN CE CODE. IL TE PERMETTRA D'AUGMENTER TES CHANCES QUAND JEAN-LOUP TE LE DIRA.

Reportage • Reportage • Reportage • Reportage

KID GLOTING

Clown est en mauvaise posture. Même s'il a l'habitude de faire rire les gens à ses dépends, il n'a pas trop l'occasion d'utiliser ses zygomatiques en ce moment! Il doit dévaler un chemin le plus vite possible. Le long de son parcours serpente la mèche, immensément longue, d'une bombe! Elle se consume lentement, a une vitesse régulière. Kid Clown doit parvenir au bas de pente avant que le flamme n'atteigne la bombe, sinon il rejoindra le paradis de Bozo le Clown en pièces détachées!

Et, plus vous avancez dans le jeu, plus les pièges se compliquent. Des concurrents apparais-

sent et la mèche ne cesse de raccourcir. Pour finir un niveau, Kid Clown doit collecter quatre espèces de ballons, qui contiennent des cartes à jouer. e n'atteigne la bombe, sinon il rejoindra light de pièges divers, mais toujours n, des clous traînent par terre, les haches ns le sol au passage de l'amuseur public! ucher... Bref, au fur à mesure de sa folle de compliquent. Des concurrents apparais

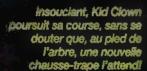
KEMCO/SFC



Les rondins ne laissent pas le droit à l'erreur. Une demiseconde de retard dans le saut, et c'est la galipette!



Avec un peu d'entraînement, on apprend à tomber trois ou quatre fois dans le même plège, puis à ne plus refaire la même erreur la cinquième fois!









图图 公司

Les buissons ne sont pas très difficiles à éviter, mais ils freinent considérablement votre course.

Stressé par les cleux rondins qui dévalent le sentier, le clown a mal calculé son saut. Il est retombé sur les pointes acérées









La peau de banane n'aura même pas eu le temps de servir! Il a suffi d'un rondin pour que Kid Clown se retrouve apiati comme une crêpe!



Avant même que la mêche n'ait eu le temps de se consumer jusqu'au bout, Kid Clown est tombé dans un nouveau traquenard; la vie de clown est bien dure de nos jours!





VENTE NEWS/IMPORTS L O C A T I O N E C H A N G E V E N T E P A R CORRESPONDANCE SUPER FAMICOM

Astro gogo Bomberman 2 569F Dragon Ball Z2 549F Fatal Fury 2 499F 429F Fifa Soccer Fighter's History 589F Final Fantasy 6 669F Fx Trax 589F Goemon Fighter 2 529F Joe et Mac 3 489F Muscle Bomber 559F Pocky & Rocky 2 589F Ranma 1/2 4 569F PROMO 1.1 Art of Fighting 349F 449F Bastard 349F Super Soccer 2 Turtle V 469F

NEO GEO

Art of fighting 2
Fatal Fury Special
Kamov's Revenge
Samouraï Spirit
Super Side Kick 2
World Heroes jet
1490F
1490F

GOODIES DBZ RANMA, SAILOR MOON

RAMI CARDS, Figurines, Posters, Mangas. Films DBZ (vol 1 à 12)

Broly 189F Bojack 189F Eiji 189F Trunks 189F

NOB L



METTEZ UN TURBO Dans votre console!

= 20% plus rapide

= jeux en plein écran = compatible US/JP/FR

Livraison colissimo 24/48h
Frais de Port Jeux 40F, console 60F
Contre remboursement 30F
Disponibilité immédiate dans la limite des stocks

VIDEO GAMES

, rue Paul Bert - 38000 GRENOBLE Tél. 76 85 09 64 Fax. 76 46 17 41

Parrainer un enfant du-bout-du-monde

En Afrique, en Inde, des milliers d'enfants ne savent ni lire, ni écrire, ni compter. Des milliers d'enfants n'ont tout simplement pas d'avenir devant eux. Depuis 13 ans, Aide et Action refuse cette fatalité et favorise par des actions concrètes, la scolarisation des enfants du-bout-du-monde.



arrainer un enfant avec Aide et Action, c'est l'emmener sur le chemin de l'école. Le parrain connaît l'enfant qu'il prend en charge, il le suit le temps de sa scolarité primaire, il lui donne une chance d'avenir dans son village, dans son pays.

Le parrainage repose sur un principe simple : le parrain s'engage à verser 100 F par mois. Il reçoit alors le dossier personnel de l'enfant ainsi que sa photo. La situation familiale et l'environnement de cet enfant lui sont brièvement retracés. Ensuite, trois fois par an, l'enfant envoie une lettre à son parrain: des dessins, puis au fil de ses progrès de petits mots sur sa vie, son travail... Les appréciations de son instituteur permettent de suivre sa scolarité. Et bien sûr, s'il le souhaite, le parrain peut répondre à son filleul. De lettre en lettre, un lien s'établit entre le parrain at l'enfant.

De son côté, Aide et Action informe régulièrement le parrain sur ce qui est réalisé à l'école : construction d'une salle de classe, organisation de la coopérative scolaire, formation des enseignants. Par ailleurs, des actions sont entreprises dans le village du filleul. Elles profiteront à toute la commu-

nauté : installation de pompes à eau, alphabétisation des parents, formation aux techniques agricoles.

Vous désirez, vous aussi, offrir à un enfant du-bout-du-monde de vraies chances d'avenir, le suivre pas à pas le temps de sa scolarité primaire ? Rejoignez les 49000 parrains d'Aide et Action et remplissez le coupon ci-dessous. Très prochainement, vous recevrez le dossier et la photo de votre filleul.

Jean-Claude Buchet Directeur

gracieusement par le s

AIDE ET ACTION À REÇU LE PRIX CRISTAL

Transparence des comptes, rigueur dans la gestion, respect des engagements pris à l'égard des parrains comme des filleuls sont les tignes de condulte qui depuis 13 ans guident le travail d'Alde et Action, première association de parrainage en Prance. En 1990, Aide et Action à reçu le prix Cristal de la transparence de l'information financière, décerné par la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes.

Alde et Action est une association bumanitaire, apolitique et non confessionnelle. Vos dons sont déductibles de vos revenus imposables dans les limités prévues par la loi. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.



DES CENTAINES D'ENFANTS ATTENDENT ENCORE LE PARRAIN OU LA MARRAINE QUI LES AIDERA A PRENDRE LE CHEMIN DE L'ECOLE. MERCI DE COMPLETER LE BON CI-DESSOUS ET DE LE RENVOYER A : AIDE ET ACTION - 67, boulevard Soult - 75592 PARIS Cedex 12 - Tél. (1) 40 19 04 14

je souhaite parrainer un enfant du-bout- du-monde. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à	☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. (en majuscules S.V.P.) Prénom
mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de mon filleul. J'ai bien noté que 20 F sur le premier chèque seront destinés à l'abonnement à votre bulletin trimestriel.	Code postal Tél
☐ Envoyez-moi la documentation complète sur Aide et Action. ☐ Je ne peux pas parrainer un enfant maintenant, mais je vous envoie un don de : ☐ 150 F ☐ 300 F ☐ 500 F ☐ Autre	Ville CON 04 Profession (facultatif)

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 67, boulevard Soult - 75592 PARIS Cedex 12

Reportage • Reportage • Reportage • Repor

epuis son apparition sur PC Engine, PC Kid, la petite mascotte vedette d'Hudson Soft a colonisé d'autres consoles, et notamment 🗔 Super Famicom. Au pays du Soleil-Levant, PC Kid porte nom de Genjin, ce qui signifie "primitif", "homme des cavernes". Aux USA, il est connu sous nom de Bonk.

Petit bonhomme sympathique affublé d'une grosse tête, il a deux spécialités. La première lui sert à survivre dans un environnement hostile: il distribue avec une facilité déconcertante les coups de tête, venant a bout des adversaires les plus coriaces. D'autre part, sa mâchoire lui permet non seulement de dévorer tout cru des cuissots

de dinosaure, mais surtout d'escalader pratiquement n'importe quel support, du tronc d'arbre à 🕒 falaise en passant par la chute d'eau! Scénario: Kintama 3 a construit une machine temporelle. PC Kid sé porte volontaire pour l'essayer. Il tente de parvenir jusqu'à un lointain descendant du constructeur de l'engin, Kintama 3333. L'époque de ce dernier correspond... à notre époque. PC Kid, a partir de 🕒 va se balader dans le temps pour tenter de retrouver sa propre époque.

Dans ce nouvel épisode de la saga des PC Kid, notre héros peut changer d'apparence selon ce qu'il mange (gigot, bonbons...). En Golugo, il ressemble à une sorte de poulet, et peut pondre sur ses adversaires des œufs fatals. En Nyuhè, il adopte un comportement délirant et tire une langue semblable à celle des caméléons, qui lui permet de neutraliser les Pas-beaux à distance. Enfin, sa taille devient microscopique (Manè Genjin) ou, au contraire, gigantesque (Deka Genjin). Et dans les tableaux-bonus, il se transforme en crabe (Kari Genjin)!



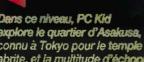
PC Kid s'est transformé en mini-PC Kid (Manè PC Kid), Cela lui permet de 📑 glisser dans les interstices des fondations des immeubles!



Grâce à sa mâchoire redoutable, il peut escalader les troncs d'arbre aussi bien que les mural







Dans ce niveau, PC Kid explore le quartier d'Asakusa, connu à Tokyo pour le temple qu'il abrite, et la multitude d'échoppes qui l'entourent.

PC Kid exécute un double saut pėrilleux pour atterrir :: tête la première sur le boss de fin de niveau.



HUDSON/SFC



En donnant une série de ^ecoups de boule sur la pompe, PC Kid regonfle cette espèce de dirigeable/ hélicoptère.

ト"ラゴンホ"-ル AVEC 3615 NIBBLE

LE SERVEUR DES SUPERSAIYAJIN COMMANDEZ VOS

K7 VIDEOS DRAGONBALL Z

1 /



K7 Officielles, Standard PAL Version Originale





à retourner à : NIBBLE, 31 rue DEYRIES, 33800 BORDEAUX, accompagné d'un chèque de paiement, Frais de port inclus.

Cochez les cases des films désirés.

K 7	à	139F	f + 1	馬勒	de	nort)

- O Garlick junior
- O Dr Willow
- O Thales
- O Nameck supersaiya
- O Kura
- O Metal Kura
- O Virtual Triangle ou Commandez directement par CB sur 3615 NIBBLE.

*K7 à 159F (+15F de port)

- O Broly
- O Dr Eigi
- O Bojack
- TOTAL(+Port):....Frs

Adresse:.... CP:..... Ville:.....

LE JAPON EN DIRECT

Reportage • Reportage • Reportage • Repo





SETA/ARCADE

Seta est l'un des rares éditeurs japonais qui, bien que ne faisant pas partie de bande des géants (Capcom, Namco, Taito...), développent des jeux à la fois sur consoles sur coin-up. Son petit demier, Twin Eagle II, est un shoot-them-up qui, dans son principe, n'a rien d'original. En revanche, sa réalisation est intéressante, de par les innovations graphiques auxquelles elle recourt.

Pilote d'hélicoptère d'élite, c'est à vous que revient l'honneur, joie : la difficulté d'aller blaster le Q.G. ennemi, l'infâme Viper, derrière les lignes de l'adversaire! Ne comptez donc pas sur un soutien de vos troupes. Tout au plus, vous pourrez bénéficier de l'aide d'un

hélico jumeau, en mode 2 joueurs, el d'un ravitaillement en armes el munitions assuré par des camions qui ont été spécialement infiltrés sur les principaux sites stratégiques. En les détruisant, vous récupérez l'item qu'ils transportent. D'autres items vous seront aussi parachutés el temps en temps.

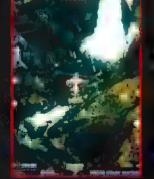
Votre hélicoptère ressemble fortement l'Apache américain. Il est armé d'un canon l'acadence rapide et de roquettes. Ces deux armes vous permettent de vous attaquer aussi bien aux cibles au sol (DCA; blindés lance-missiles, vedettes...) qu'aux empêcheurs voler en rond (jets, intercepteurs, hélicoptères...). Vous possédez en nombre limité des Mega-bombes, dont les effets varient suivant le type

d'hélico que vous avez choisi au début du jeu. Le jeu ne vous laissera pas le temps de reprendre haleine: les engins de l'adversaire déboulent en vagues incessantes! Une séquence de touche vous permet d'enclencher un mode Bersek: votre appareil se met alors doumer sur lui-même en tirant continuellement! Il n'y a rien de mieux pour vous dégager d'une meute d'engins adverses un peu trop

pressante! Le jeu est assez court: il ne comprend que trois niveaux. Chacun d'entre eux est divisé en trois étapes, qui vous amènent pravager les différentes infrastructures (villes, complexes industriels...) de l'ennemi. Twin Eagle est une petite merveille graphique. Utilisant une carte 32 bits, il est comparable au Rayforce de Namco par l'usage qu'il fait de décors prites calculés (CG), plutôt que dessinés! Les décors des montagnes,

la jungle, de l'océan... sont des digitalisations reprises de travaillées. Grâce à ces techniques, les décors des sprites sont d'un réalisme incroyable!

Les deux camions rouge bleu que vous voyez filer contiennent les items qui vous permettront d'améliorer votre puissance de feu. Détruisez-les à la roquette et emparez-vous de leur chargement.



Dans la première partie du deuxième niveau, vous survolez une vallée encaissée. Celle-ci est défendue par des escadrilles de jets d'hélicoptères, sans compter deux ou trois petites surprises placées sur les hauteurs, comme des batteries DCA ou quelques lancemissiles sol-air...







Le gros quadri-réacteur qui occupe la moitié l'écran n'est autre que boss fin de niveau. Au passage, admirez décor les sprites, savant mélange photos digitalisées et retravaillées, et d'éléments décor modelés en 3D.



deux, c'est bien plus marrant!
Surtout quand il faut "descendre"
les immeubles. Ceux-ci s'effondrent
dans des explosions apocalyptiques et
des nuages poussière!

Reportage • Reportage • Reportage • Repo

TORISETE SERVICE SERVI

orarete Tamaruka!? (que l'on peut traduire par: "Ce n'est pas moi qui l'ai pris!?") est l'héritier de Night Trap sur Game Gear!

Je vous rassure tout de suite, Sega n'a pas encore trouvé in moyen de faire tenir plusieurs minutes de vidéo animée et digitalisée sur sa portable couleur! En revanche, le scénario de cette cartouche est assez proche. Vous y incarnez en effet un employé d'une société de sécurité et devez lutter contre une bande de voleurs!

Des caméras ont été installées un peu partout dans une série bâtiments (maisons, immeubles, musées, château...). Grâce à elles, vous surveillez les pièces. Vous pouvez acquérir une série de pièges que vous devrez placer aux endroits stratégiques des pièces à protéger. Le magasin où vous vous approvisionnez vend également des options Continue, des items pour accélérer vos déplacements, etc. Lors des intrusions des monte-en-l'air, vous suivez leur progression. Vous pouvez déclencher les pièges gadgets que vous avez installés lors du passage des cambrioleurs à proximité de vos chausse-trapes. Leur capture vous rapporte les ressources nécessaires pour acquérir de nouveaux pièges et systèmes de sécurité. Avant de passer a surveillance du bâtiment suivant, il faudra capturer un certain nombre de cambrioleurs.



Ce tableau de commande vous montre les différents étages et pièces que vous devez surveiller. Pour le moment, vous ne vous êtes emparé que de douze bandits. Soyez vigitant: huit de leurs collègues courent toujours.



Les cambrioleurs
s'infiltrent dans
l'immeuble que vous
étes censé surveiller. En
déclenchant certains
pièges, vous devez les
capturer. Cette série de vases
précieux va certainement
attirer la convoltise de vos
visiteurs noctumes. Avaz-vous
pensez à les protéger?

Les voleurs pénétreront dans toutes les pièces de ce musée, à la recherche d'œuvres d'art ou d'objets de valeur à subtiliser.
Autour des malfaiteurs apparaissent les curseurs qui vous permettront de déclencher les pièges à distance.





Ces deux jöyeux cambrioleurs sont lölin d'imaginer ce qui les attendi



STOP-GAMES

6, rue d'Arras - 75005 Paris Tél. & Fax : 43 54 41 44

Métro : Cdl Lemoine - Jussieu

jeux d'occasion

38 à 78 %
moins chers que
les jeux neufs

Réservez,

vendez.

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H DISPONBLE ARCADE CARD SUR NEC : Téléphonez

SUPER NINTENDO

Fifa Soccer PSG Champ, Foot 449 F (US) Eue of Bihalder 549 F (US) Fatal Furu 2 549 F (US) TEL (SFC) Bomberman 2 549 E (SFC) Dragon Ball Z 2 499 f (US) Super Metroïd 549 F (US) 649 F (SFC) Ranma 1/2 IV King of the Round Table TEL **Ultima False Prophet** TEL

CONSOLES ET JEUX 3 DO DISPONIBLES

499 F

TEL

Rock n'Roll Racing

Final Fantasy 6

NEO GEO Consolo 1900 F

Super Side Kick 2 1598 F World Heroes 2 Jet TEL Top Hunter TEL Art of Fighting 2 1598 F

MEGADRIVE

PSG Champ. Foot 429 F
Art of Fighting 499 F (JAP)
Street of Rage 3 499 F (JAP)
Pelé Soccer TEL
Virtua Racing TEL
NBA JAM 479 F

OUVERTURE PROCHAINEMENT D'UN NOUVEAU MAGASIN SATIELLITE GAME: 15, bd Voltaire, 75011 PARIS

Egalement dispanibles jeux Game Boy, Game Gear, Mega CD et NEC. Consoles et accessoires dispanibles. Vaus pouvez nous consulter pour tous jeux neufs ou d'occasion par tél. : (1) 43 54 41 44

BON DE COMMANDE à renvoyer à SARL LMS - STOP GAMES, 6 rue d'Arras - 75005 Paris Dans la limite des stocks disponibles. Prix medifiables sons préavis.

Livroison 48h chrono

	PRIX	Nom Prénom
		Uille Tél
C-33 FOTAL + frais de port Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : IIII F		-Réglement : o Chèque Signature : • Mandat-Lettre • CR////////////////////////////////////

I O C K GAMES

1 ere CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS A PARIS !!!!

Spécialiste des Le Jeux

STOCK GAMES GARE DE L'EST

23, rue d'Abbeville **75009 PARIS**

Tél.: (1) 44 63 02 49

Métro Poissonnière ou Gare de l'Est

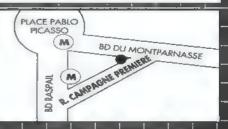


STOCK GAMES MONTPARNASSE

4, rue Campagne-Première **75014 PARIS**

Tél. : (1) 43 35 32 10

Métro Raspail au Vavin



SUPER FAMICOM

SOULBLADER	1496
NBA ALL STAR	199F
SLAM DUNK	199F
HAMMERING HARRY	399F
BASTARD	3996
HOKUTO IIII KEN 7	499F
SUPER R-TYPE III	499
HUMAN GP N°2	499F
BOMBER MAN 94	549F
DRAGON BALL 7 N°3 ACTION	549F
MUSCLE BOMBER	549F
RANMA 1/2 N°4	589F

BRETT HULL HOCKEY	449F
STANLEY CUP	449F
BATTLE CARS	479F
SUPER METROID	479F
BUGS BUNNY RAMPAGE	499F
LEGEND	499F
OGRE BATTLE	499F
NINJA WARRIORS	499F
KNIGHT OF ROUND	499F
EYE OF BEHOLDER	499F
STUNT CAR FX	529F
FATAL FURY 2	529F

MEGADRIVE

DUNE 2	389F
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	389F
NHL HOCKEY 94	389F
JOHN MADDEN FOOT 94	389F
JUNGLE BOOK	429F
ART OF FIGHTING	429F
LAND STALKER	449F
MBA JAM	479F
SONIC 3	529F
FATAL FURY 2	529F
DRAGON BALL Z	529F
VIRTUA RACING	579F

CONSOLES ET ACCESSOIRES

PC ENGINE GT	1450F
NEC DUO-R	2150F
NEO GEO SEULE	1890F
MEGA CD 2 FR + 1 JEU	1790F
SUPER NES	949F
MEGADRIVE 2 SEULE	599F
GAME GEAR + SONIC	590F
JOYSTICK NEO GEO	449F
MEMORY CARD	229F
QUINTUPLEUR NEC	79F
JOYPAD HEC	79F
ALIMENTATION 9V/1A MD/NG	129F
CABLE RG8 SNES/SFC	99F
QUINTUPLEUR SNIN/SNES/SFC	199F
JOYPAD SUPER HINTENDO	129F
2 JOYPAD SHIN INFRA-ROUGE	249F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	99F

3DO FZ1

300 PAL VERSION + 2 JEUX	4490F
LEMMINGS	349F
JOHN MADDEN FOOT 94	389F
OUT OF THIS WORLD	389F
THE HORDE	389F
SUPER WING COMMANDER	389F
TOTAL ECLIPSE	429F
MONSTER MANOR	429F
MAC DOG MC CREE	429F
MEGA RACE	429F
SEWER SHARK	429F
NIGHT TRAP	429F
ET ENCORE D' AUTRES III	

SUPER NINTENDO

711 (427 - 427 - 4	
PSG	479F
FIFA INT SOCCER	479F
VIRTUAL SOCCER	479F
ERIC CANTONA	429F
VAL D' ISERE CHAMPIONSHIP	429F
ROCK' N ROLL RACING	449F
SCHTROUMPFS	449F
NHL HOCKEY 94	449F
NBA JAM	479F
DRAGON BALL Z N°3	549F

NEC

ARCADE CARD DUO	+	
FATAL FURY 2	CD 0U	
ART OF FIGHTING	O	1290F
FATAL FURY	46	499F
ART OF FIGHTING C	D 499F	
DRACULA X	Œ	499F
FORMATION SOCCER	J LEAGUE	499F
BOMBER MAN'S	94 +	
1 JOY + 1 QUIN	ITU	
	429F	

NEO GEO

KARNOV' S REVENGE	1390F
ART OF FIGHTING 2	1390F
WIND JAMMER	1390F
SUPER SIDEKICKS 2	1490F

3615 code STOCK



SERVICE APRES-VENTE REPARATION MODIFICATION

DE VOS CONSOLES, C'EST AU

CHEZ STOCK GAMES



INFORMATIONS/NEWS/MATERIELS/OCCASIONS

Réservez, commandez par téléphone ou minitel et payez par CB!

NOUS HAGHSTONS VOS JEUX ET CONSOLES AUX ** MEILLEURS PRIX **

> TOUS NOS JEILX ET CONSOLES SONT

TESTES ET GARANTIS **

Spécialiste des Vidéo Jeux

STOCK GAMES JUSSIEU

3, rue d'Arras **75005 PARIS** Tél. : (1) 44 07 04 61

Métro Cardinal Lemoine - Jussieu



STOCK GAMES REPUBLIQUE

44, rue de Malte **75011 PARIS**

Tél. : (1) 48 05 48 23

Métro République



SNES - SNIN OCCASIONS

STREET FIGHTER 2 99F **SKY MISSION** 149F WWF WRESTLEMANIA 149F **PILOTWINGS** 149F **SUPER R-TYPE** 149F E.D.F 149F **ADDAMS FAMILY** 149F **BART'S NIGHTMARE** 149F **UN SQUADRON** 149F **CASTLEVANIA IV** 149F **ROAD RUNNERS** 149F **SUPER TENNIS** 149F SUPER SOCCER 149F F ZERO 149F **GHOULS AND GHOSTS** 149F **ANOTHER WORLD** 149F SUPER WING COMMANDER 149F SPIDERMAN 149F **AXELAY** 149F STAR WING 149F DRAGON'S LAIR 149F KICK OFF 149F KING ARTHUR 149F ALIEN 3 199F **TORTUES NINJA** 199F SUPER PROBOTECTOR 199F **ADVENTURE ISLAND** 199F JOE AND MAC 199F DRAGON BALL Z JAP 199F **WORLD CLASS BASKET** 199F STAR WARS 199F SUPER ALESTE 199F **BEST OF THE BEST** 199F 199F ALADDIN KRUSTY'S FUN HOUSE 199F TOP GEAR 199F STREET FIGHTER 2 TURBO 249F MORTAL KOMBAT 249F

MARIO ALL STARS

JURASSIC PARK

COOL SPOT

GOOF TROOF

MARIO KART

BUBSY

MAGICAL QUEST

NIGEL MANSELL

NHLPA HOCKEY 93

BOMBERMAN 93

POCKY AN ROCKY

F1 POLE POSITION

RANMA 1/2 2

FLASHBACK

249F

249F

249F

249F

249F

249F

249F

299F

249F

299F

299F

299F

299F

299F

NEO GEO **OCCASIONS**

1490F **NEO GEO SEULE** 1690F NEO GEO + 1 JEU A 299F 299F **NAM 1975** CYBER LIP 299F KING OF THE MONSTER 299F MAGICIAN LORD 299F SUPER SPY 299F RIDING HERO 299F **BLUE'S JOURNEY** 349F 349F BASEBALL 2020 **NINJA COMBAT** 349F **BURNING FIGHT** 349F JOY JOY KID 399F **ALPHA MISSION 2** 399F SENGOKU 399F BASE BALL STAR 399F **GHOST PILOTS** 399F **FATAL FURY** 399F **CROSSED SWORD** 399F **WORLD HEROES** 399F **ROBO ARMY** 499F THREE COUNT BOUT 499F ART OF FIGHTING 499F EIGHT MAN 499F TRASH RALLY 499F **FATAL FURY 2** 549F SENGOKU 2 549F 599F **WORLD HEROES 2** MUTATION NATION 599F SOCCER BRAWL 599F FOOTBALL FRENZY **500F BASEBALL STAR 2** 699F LAST RESORT 799F SUPER SIDEKICKS 849F VIEW POINT

MEGADRIVE **OCCASIONS**

MEGADRIVE SEULE 399F ALTERED BEAST 49F SONIC 49F STRIDER 99F SPIDERMAN 99F 99F QUACKSHOT STREET OF RAGE 99F 129F **FANTASIA** CASTLE OF ILUSSION 129F FORGOTTEN WORLD 129F **FATAL REWIND** 129F SHINOBI 129F SHADOW OF THE BEAST 149F **F22 INTERCEPTOR** 149F **TERMINATOR 2** 149F 149F STEEL TALONS **BATMAN RETURNS** 149F TAZMANIA 149F MICKEY AND DONALD 149F **OLYMPIC GOLD** 149F **BACK TO THE FUTURE 3** 149F **SPLATTER HOUSE 2** 199F **EUROPEAN CLUB SOCCEI** 199F SUNSET RIDERS 199F STREET OF RAGE 2 199F SONIC 2 199F **JURASSIC PARK** 199F 199F **FATAL FURY** COOL SPOT 199F **ALADDIN** 249F 249F FLASH BACK STREET FIGHTER 2' 299F **ROCKET NIGHT ADVENTURE** 299F MORTAL KOMBAT 299F **ETERNAL CHAMPION** 349F

NEC **OCCASIONS**

CORE GRAFX SEULE 399F CYBER CORE 69F DRAGON SPIRIT 69F TOY SHOP BOYS 99F 99F VIGILANTE RABIO LEPUS SPECIAL 99F 1943 99F CYBER COMBAT POLICE 129F SUPER STAR SOLDIER 129F **DRAGON EGG** 129F **POWER ELEVEN** 129F 149F PC KID 2 **FINAL MATCH TENNIS** 199F 99F **AVENGER** 149F **PSYCHIC STORM** 0 STAR PARODIA 249F O VALIS 10 349F

GAME BOY OCCASIONS

GAME BOY SEULE 199F MARIO LAND **DOUBLE DRAGON** 99F 99F **NEMESIS** TRACK AND FIELD 129F 129F **GARGOYLE'S QUEST** JOE AND MAC 129F PRINCE OF PERSIA 129F FORTRESS FEAR 129F **IIII** FRANKEN 129F MARID LAND 2 149F ZELDA 149F ET BIEN D' AUTRES ENCORE !!!!

REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS!!!

~ 44 07 04 61

Livraison colissimo en 24 h ou 48 h

dans 🛮 limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées sont des marques déposées Tous les jeux sont testés et garantis

COMMANDE A RENVOYER À : STOCK GAMES

44 RUE DE MALTE 75011PARIS - TEL : (1) 48.05.48.23

NOM :		RENOM :	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
ADRESSE :			.,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
CP : VILLE :		EL:	****************	
REGLEMENT	TITRES	CONSOLES	QT	PRIX
	VORESSE :	IDRESSE :	IDRESSE :	IDRESSE :

l' : YILLE :	*******************************	ILL:		
REGLEMENT	TITRES	CONSOLES	QT	PRIX
◆ CARTE BLEUE □				
N° CARTE BLEUE I_I_I_I_I				
DATE D'EXPIRATION [] [] []				
 MANDAT-LETTRE □ 				
◆CONTRE BENDOURSEMENT → SIGNATURE	FRAIS DE PORT +			
CHEQUE CL	FRAIS DE PORT +	F CARTOUCHES		

WORK IN PROGRESS

Arcade Zone, c'est la petite boîte d'édition de jeux qui monte, qui monte. Avec un slogan qui décape ("A few good games", c'est-à-dire "l'élite des jeux", ni plus ni moins), et licencié Nintendo depuis quelques mois. l'éditeur tient avant tout à développer dans l'esprit des jeux d'arcade. Première création 100% Arcade Zone, Legend devrait sortir sur Super Nintendo en septembre 1994. Legend est un beat-them-all qui vous plongera dans un univers médiévalfantastique, genre encore trop rare sur Super Nintendo. Qualité graphique et plaisir de jeu ont été mixés en un cocktail détonant.

Interview de choc pour une équipe de choc.

UNE ÉQUIPE QUI DÉCOIFFE



Gabriel Guary, managing director d'Arcade Zone.

27 ans, Dirige société Arcade Zone. Passionné de jeux vidéo. Joue depuis plus de dix ans

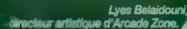


Carlo Perconti, directeur technique d'Arcade Zone

28 ans. A débuté sa carrière chez Loriciel, à l'âge de 17 ans. A ensuite travaillé en freelance pour diverses sociétés françaises et étrangères (SoftGold en Allemagne, Titus, Broderbrund). Chez Arcade Zone, développe sur SNES et s'occupe de la programmation.



Le team Arcade Zone.



24 ans. lance dans les jeux vidéo par passion, après des études d'arts appliqués. A fait ses premières armes de graphiste chez Titus, puis chez Loriciel.



Christophe Gayraud, programmeur indépendant chez Arcade Zone.

28 ans. Découvre l'informatique au cours de ses études. Travaille cinq ans dans une société de jeu, où il devient graphiste. Devient programmeur, et rencontre Arcade Zone.



infographiste indépendant chez Arcade Zone.

Jean-Christophe Alessandri, 21 ans. Crée son premier jeu alors qu'il est encore au lycée, Préhistorik sur ST, adapté par Carlo sur Amiga et sur PC. Après une année aux Beaux-Arts, intègre Titus, où il planche sur Blues Brothers 2 et Préhistorik Man.

Consoles+: Racontez-nous un peu votre rencontre...

Carlo et moi, nous nous sommes rencontrés chez Loriciel et il y a très longtemps déjà, sur TO7 [NDLR, ordinateur Thomson]. je jouais aux jeux de Carlo... A l'époque, chez Loriciel, on bossait sur un jeu de tennis.

C+: International Tennis Tour?

Oui! C'était la première fois que Carlo et moi avions l'occasion de travailler ensemble. Après avoir quitté Loriciel, on s'est lancé sur le projet de Legend. C'est à ce moment-là que nous avons rencontré Gabriel et que nous avons décidé de monter un label.

On s'est rencontré sur le salon de Chicago, en 1993. Carlo et Lyes y présentaient Legend. Nous avons beaucoup discuté, et finalement trouvé qu'il n'y avait aucune raison de faire publier Legend par une autre société, et qu'on allait s'en occuper nousmêmes. Et, comme nous avons tous l'esprit entrepreneur, on a décidé de créer Arcade Zone. tous les trois.

Oui, c'est vraiment une idée commune. Legend ayant suscité beaucoup d'intérêt chez les distributeurs, on a pensé que c'était la bonne occasion de monter notre propre société. C'était un défi à relever, et les risques étaient gros.

Mais je ne pensais pas qu'on décrocherait la licence Nintendo si rapidement: deux mois, c'est exceptionnel! On a eu la chance que Nintendo fasse confiance à une société toute ieune et inconnue.

C+: Quelles sont justement les étapes à franchir pour monter une société?

Il y a trois éléments fondamentaux pour monter une boîte: la motivation, les formalités administratives (déposer les statuts) et les fonds nécessaires pour vivre en attendant que l'argent rentre. Nous, nous n'avons rien emprunté, et investi uniquement notre argent personnel.

Ensuite, il y a le problème de licence: elle n'est pas facile à obtenir. En règle générale, il faut déjà avoir des produits à son catalogue. Nous, nous n'avions que Legend. Et Nintendo l'a remarqué sur le salon... Mais, encore une fois, il est exceptionnel d'obtenir une licence en si peu de temps.

C+: Legend, premier jeu d'Arcade Zone, vous a demandé combien de temps?

Environ huit mois, compte tenu également du temps passé sur le salon et du délai d'approbation de Nintendo.

C+: Qu'est-ce que l'approbation Nintendo?



Nintendo a des idées très strictes sur la qualité de ses produits. Quand ton produit est terminé, tu l'envoies chez Nintendo, avec le jeu entièrement enregistré sur cassette vidéo. Tout est vérifié. Nintendo peut alors imposer certaines modifications avant de délivrer son "seal of quality" (le "sceau de qualité" Nintendo). Apparemment, nous les avons séduits avec Legend.

C+: Legend, c'est toute une équipe derrière. Qui a fait quoi?

Pour ma part, je me suis occupé du code, c'est-à-dire de la programmation, de la réalisation des outils. Lorsqu'on veut faire un jeu sur Super Nintendo, on réalise d'abord des outils sur PC. J'ai aussi porté la casquette de musicien. J'ai toujours bien aimé la musique, et j'ai fait partie d'un groupe de hard-rock. Je me suis donc occupé de la bande sonore.

Mon travail sur Legend? Oh, deux, trois sprites. Blague à part, je me suis occupé de tous les graphismes, les décors, les sprites... Mais l'histoire, le design et les effets spéciaux avaient fait l'objet d'un travail de réflexion préalable commun.

Je me suis occupé de rechercher un distributeur en Europe. Nous en avons rencontré plusieurs, dont Sony, très intéressé. C'est donc Sony qui s'occupe de la distribution en Europe. Le marketing est fait en collaboration avec Arcade Zone. Comme la plupart des éditeurs européens, nous n'avons pour l'instant la licence que pour l'Europe. Mais, après avoir fait nos preuves, nous espérons pouvoir

travailler directement aux Etats-Unis Pour nos prochains jeux, je m'occupe actuellement de rechercher des éditeurs susceptibles d'acheter un de nos produits pour l'éditer aux Etats-Unis et au Japon.

C+: Quelle a été la partie la plus difficile de la réalisation?

Le réglage du jeu a été assez difficile. Carlo, avant d'obtenir pour les ennemis le comportement désiré, a par exemple recommencé trois fois.

C'est vrai. Mais nous voulions obtenir un comportement des ennemis bien spécifique, différent de ceux qu'on a l'habitude de voir dans les autres beat-them-all, de type parcours/combat. Dans Legend, nous avons réussi à ce que les ennemis aient des réactions bien particulières, différentes des autres jeux du même genre, je pense.

C+: D'autres produits en cours?

Oui! Iron Commando, un "parcours-combat" réalisé par l'équipe de Legend, et Nightmare Busters, un jeu de plates-formes/action, qui innovera dans le genre car il est conçu dans l'esprit des jeux d'arcade. Nightmare Busters est réalisé par une équipe qui travaille avec Arcade Zone: Christophe, programmeur, Jean-Christophe, graphiste, et Michel Golgevit et Olivier Rabat, musiciens. Ces deux produits sont développés sur Super Nimtendo.

Propos recueillis par Sam

GOODIES

ENTRES AVEC NOUS DANS L'UNIVERS

DBZ - SF2 - FF2

POSTERS DE TOUTES LES TAILLES RAMICARDS BRILLANTES CARDASS

FIGURINES BATTLE COLLECTION FIGURINES SUPER DEFORMER BOX COLLECTIONS

PORTES CLEFS
MANGAS N/B ET COULEURS
K7 VIDEO ORIGINALES
TEE-SHIRTS & TRANSFERTS
PUZZLES

Tél: (1).34.64.05.05

NEW-TECH CITY 95

3615 ALLGAMES*NTC

SNES-SFC-MD-GENESIS-3DO-NES-GB-GG-MS

LES PRIX DIRECTS
USA & JAPON
STOP AUX INTERMEDIAIRES
DES PROMOTIONS TOUTHS MANNIES

SUPER-NINTENDO MEGADRIVE 3DO

NOUS AVONS EN STOCK LES MEILLEURS TITRES DU MARCHE

ACHATS VENTES DEPOTS-VENTES ECHANGES

REVENDEURS UN SEUL N 1.34.64.05.05

LIVRAISON EN RECOMMANDEE ET COLISSIMO

NEW-TECH CITY Diffusion 62 Rue du Général Leclerc 95310 Saint-Ouen L'Ammone Tél:(1).34.64.05.05 Fax:(1).34.64.64.70

WORK IN PROGRESS

LEGEND: L'ÉVOLUTION

Du croquis au sprite abouti que vous admirerez dans le jeu, l'évolution est très longue. Une fois que le graphiste a défini les grands traits de son personnage, il le retranscrit d'abord sur papier, avant de le réaliser pixel par pixel sur ordinateur. Ensuite, le programmeur entre dans la danse: attitudes, façon de réagir, tout est travaillé sur ordinateur...













ET AU FINAL?...

... Eh bien, on obtient, comme dirait l'équipe d'Arcade Zone, un jeu de "parcours-combat", ou, si vous préférez, un

beat-them-all de qualité dans lequel vous pourrez jouer à deux simultanément. Voici pour les lecteurs de Consoles+ les premières images du jeu. Suite dans notre preview du mois prochain et, surtout, test dans notre numéro de septembre...









NIGHTMARE BUSTERS

Nightmare Busters est un jeu de plates-formes/action d'un genre très particulier, qui promet graphiquement. On y retrouve une ambiance propre à l'arcade. Les sprites sont beaucoup plus gros que dans un simple jeu de platesformes. Bien entendu, le jeu à deux simultanément est prévu. Sortie annoncée pour in fin de l'année.





vidéo n'a pas de secret pour toi...???
nous t'invitons à nous suivre
nus le royaume intéractif
de des jeux vidéo...

Chaque semaine de nombreux cadeaux à gagner :

- **un Gameboy**
- des jeux
- Aladdin Super Nintendo
- Jaguar XJ220 Méga (ID
- **Jurassic Park Gamegear...**

Pour jouer, c'est facile! Allez, go! Appelle vite:

le 36 68 00 64

NEWS

UN DUO D'ENFER

Vous devez vous demander qui et qui forment ce duo d'enfer? Eh bien, il y a tout d'abord. Consoles+ et Europe 1, qui travaillent main dans la main depuis septembre 1993. Mais il y a aussi Sam et Yann Kulig, entre qui règne une complicité remarquable. Yann Kulig est l'animateur de "Connexion", l'émission de toutes les passions, qui passe sur Europe 1 du lundi au vendredi entre 21 heures et 22 heures. Vous pouvez retrouver Sam et Yann tous les mardis et tous les jeudis. Ils vous parleront des jeux vidéo, vous présentemt les demières nouveautés, les meilleurs tips pour avancer plus vite dans les jeux et vous foront gagner les demières nouveautés sur consoles. D'ailleurs, à ce propos, ne ratez pas l'émission du



14 juin 1994. Peu avant la coupe du monde de football, vous retrouverez Sam et Yann pendant une heure (entre 21 heures et 22 heures). Ils vous présenteront tous les jeux de foot du moment, et vous feront aussi gagner un maximum de softs. Ce même jour, vous aurez droit en exclusivité à l'interview de Wario, qui a accepté de répondre aux questions de Sam. Fréquence d'Europe 1 sur Paris: 104.7 FM et 183 GO.

Sam et Yann sont en train de sélectionner pour vous les meilleurs messages qui tombent en direct sur le 36.15 EUROPE1. Heureusement, Miss Minitel est là pour l'organisation.



Mevlut Dinc de Vivid Image et Yves Guillemot, de Ubi Soft, en train de sceller leur accord sur papier.

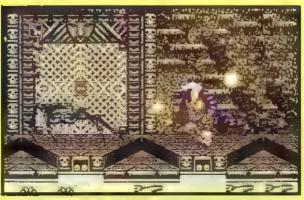
UBI SOFT & VIVID IMAGE

Ubi Soft vient de signer un accord avec Vivid Image qui garantit à Ubi Soft l'exclusivité de l'édition des produits Vivid Image pour une durée de deux à trois ans, sur Super Nintendo, Megadrive et etCD Rom. Vivid Image s'engage aussi à fournir une équipe de programmeurs et de graphistes composée de Raffaele Cecco, des West Brothers et de Bill Hajee, ancien graphiste de Disney. On attend le produit de cette union, qu'on espère extrêmement prolifique, avec impatience.

ACCOLADE: "NOS JEUX VONT ÊTRE DES HITS"

A ccolade attaque très fort en ce moment. La société developpe à tout va. Il faut dire que son département Développement s'est considérablement agrandi, et ne nous annonce que d'excellents jeux sur console. Le premier que l'on attend tous, c'est Bubsy 2. Cette suite de l'immense jeu de plates-formes qui a contribué à son succès en 1993 sortira peu aux alentours d'octobre 1994. Les animations du petit chat sont encore plus fouillées que précédemment, et le jeu encore plus vaste.

Autre soft très attendu, dont Banana San vous a parlé dans Consoles+ n° 31, Juggernauts, qui s'intitulera The New Breed (jeu de baston réalisé sur Silicon Graphics). Les animations devraient être spectaculaires. Ce jeu sera aussi disponible peu après III rentrée scolaire. Hardball '94, jeu culte d'Accolade dédié au baseball, sera disponible cet été, tandis que Fire Team Rogue, une nouvelle création, sera visible vers la fin de l'année 1994.



Fire Team Rogue. Une des premières images.



Hardball '94.



Bubsy II.

E.A. SPORTS EN PLEINE ACTION

A. Sports, vous le savez tous, est une filiale d'Electronic Arts (E.A.), qui développe tous les jeux de sport d'E.A. Récemment vous avez pu découvrir, au fil des pages de Consoles+, NHL Hockey 94, Madden NFL '94, PGA European Tour, NBA Showdown... Eh bien, E.A. vient de nous annoncer qu'elle sponsorise l'Oxford City Star, prestigieuse équipe de hockey sur glace de l'université d'Oxford (en Angleterre). E.A. ne dément vraiment pas sa vocation: toujours au cœur de l'action!



L'équipe d'Oxford City Stars revêtue des couleurs d'E.A. Sports. Un team de choc.

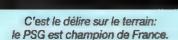
CAPCOM, BANDAI & SONY MUSIC VONT FAIRE DE MEGA MAN UN SUPER-HÉROS

M ega Man est un personnage de Capcom. Eh bien, sachez qu'il va devenir un vrai super-héros grâce à l'accord signé entre Capcom, Bandai et Sony Music Entertainment. Pour tout comprendre, il faut savoir que Sony et Bandai ont l'exclusivité des droits de Mega Man. De son côté, Bandai va donc fabriquer plein de petits jouets Mega Man, tandis que Sony Music Entertainment prépare pour la distribution des cassettes vidéo du dessin animé. Livraison prévue pour le deuxième semestre aux Etats-unis. Reste à espèrer que cette opération atteindra l'Europe...

PSG, CHAMPION DE FRANCE!

OH! LA, LA! QUE D'ÉMOTIONS

PARIS SEG. 0188999 TOULOUSE



Acclaim va sortir très bientrôt le jeu PSG Champion, World Class Soccer sur Megadrive et Super Nintendo. Le 30 avril 1994, nous avons assisté au parc des Princes, à Paris, au match qui opposait le Paris-Saint-Germain à Toulouse. Le PSG allait-il honorer son titre et le jeu d'Ac-

claim? Eh bien, oui! Score final après une heure et demie de jeu: 1-0 pour la Paris Saint-Germain.







Tu bloques dans un jeu, appelle vite le 36 70 04 86 et...

- Ecoute nos tuvaux pour vaincre tes plus terribles ennemis...
- Pose tes questions à notre superjournaliste!

Tu as des tuyaux inédits, appelle vite le 36 70 04 86 et...

Enregistre-les sur le service!

NEWS

URBAN STRIKE: LA SUITE DE JUNGLE STRIKE!

Prévue pour le mois d'octobre de cette année, cette suite tant attendue est enfin dévoilée. Au menu des réjouissances, on découvre de nouveaux véhicules (un avion Phoenix, un tank, un hélico Thunderhawk...), de nouvelles villes (Las Vegas, New York...) In un tas d'options inédites. Les programmeurs nous parlent de 13 niveaux pour une cartouche de 16 mégas, rendant ainsi cette version deux fois plus longue que Jungle Strike.



La ville de New York constituera une étape fondamentale de votre parcours urbain.

LA FOIRE DE PARIS: LES JEUX VID



Vue d'ensemble pour vous faire une idée de ce à quoi peut ressembler un stand de magasin sur un salon. Mieux vaut taper très fort...

On a déambulé pendant des heures entre les antiquités africaines et les inventions loufoques de créateurs en mal d'imagination (si je vous disais qui a gagné le concours Lépine...) pour nous trouver nez à nez avec quelques stands qui avaient eu la présence d'esprit de marquer quelque intérêt pour le jeu vidéo. Tout d'abord, nous avons trouvé un magasin qui permettait à quiconque de transformer sa bien-aimée SNIN en double lecteur acceptant tous les jeux SFC. Nous avons également déniché un exemplaire de ce tant attendu Megajet, pour qui certains vendraient leur sœur (v sont gentils, NDZKiller]. En tout et pour tout, quatre magasins se partagealent la part du gâteau.

ACCLAIM PASSE À L'ARCADE

A lors que Williams (l'ancien licencié d'Acclaim pour le développement de jeux d'arcade tels que Mortal Kombat ou NBA Jam) vient de signer un contrat avec Nintendo pour développer les prochains jeux de la Reality, Sega Acclaim viennent de passer un accord permettant à cette dernière de développer les premiers jeux sur la nouvelle console de Sega: la Titan (machine d'arcade autant que console de salon!). À ce propos, sachez aussi que Acclaim a scellé une alliance avec la Wamer Bros. pour la licence Batman Forever. Le premier jeu issu de cet accord avec Sega sera donc l'adaptation du troisième film mettant en scène Batman, "Batman Forever". Le soft bénéficiera de la nouvelle technologie "Duel" made in Acclaim. "Batman Forever" devrait être un des événements cinématographiques de 95. Il va de soi que ce film sera ensuite adapté par Acclaim sur Megadrive 32 et Saturn...

INFOGRAMES MULTIMÉDIA RECRUTE

'éditeur d'Alone in the Dark sur PC, d'Asterix sur les consoles Nintendo et des Schtroumpfs sur consoles Nintendo et Sega a besoin de vous! Le Infogrames groupe recherche des designers, animateurs et infographistes indépendants pour des développements sur supports Sega et Nintendo 16 et 32 bits. Expérience souhaitée. Alors, si vous correspondez à ce profil, envoyez un CV et une lettre manuscrite à:

Infogrames, Stéphane Baudet, réf.: Consoles, 84, rue du 1^{er} Mars-1943, 69628 Villeurbanne Gedex.

NEO GEO, ÇA CARTONNE!

Décidément, c'est la folie totale en ce moment sur Neo Geo. Rien que ce mois-ci, trois jeux ont débarqué à la rédaction: Windjammer, un jeu de Frisbee "plus-fun-tu-meurs", Karnov's Revenge, un nouveau jeu de baston, et Super Sidekicks 2, une chouette simulation de football. Eh bien, ça continue. World Heroes II Jet va prochainement voir le jour et risque de décoiffer encore plus que n'importe quel jeu de baston déjà existant. Rien que le nombre de combattants devrait asseoir sa suprématie. Ça, c'est pour l'ambiance baston. Dans le genre "canapé", ou plates-formes/action, ça dépend des goûts, vous pourrez bientôt vous délecter avec Top Hunter. Graphiquement, il semble beaucoup plus fouillé que Spinmaster. Jeu à deux en simultané bien évidemment prévu.



Top Hunter, Roddy & Cathy.



World Heroes 2 Jet.



ÉO? PAS TROP, MERCI!



La transformation opérée par Konci (12, rue Marc-Bloch, 69007 Lyon, té.l: 16. 78.72.30.88) mérite toutes les attentions. En plus de vous permettre de faire tourner les jeux SFC sur votre SNIN, il vous propose des jeux français en version japonaise (sans les deux bandes noires et à une vitesse accélérée). 220 francs, j'y crois pas...

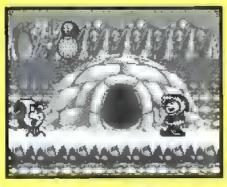
SMASH TENNIS: LE JEU QUI A DU CŒUR!

Virgin interactive Entertainment commercialisera au mois de juillet 94 le jeu de tennis de Namco, Smash Tennis. Le parrain de ce jeu sera Yannick Noah. Virgin a décidé cette année de se lancer dans une opération caritative pour les enfants, au bénéfice des "Enfants de la Terre", association créée par Yannick Noah Marie-Claire, sa mère. Pour chaque "Smash Tennis" vendu, une somme sera reversée à l'association. Deux principes majeurs régissent cette association: primo, aider les enfants en dange; secundo, faire parvenir directement sur le terrain la plus grande partie des moyens confiés à l'association. Bénévolat pour les tâches administratives et les programmes d'aide, absence de campagne publicitaire ont permis jusqu'à présent à cette association de continuer à agir. Ainsi, "Les Enfants de la Terre" consacre 97% de ses moyens à des programmes concrets. Vous pouvez les joindre à:

"Les Enfants de la Terre", B.P. 30.

78860 Saint -Nom-la-Brétèche,

tél.: 16.34.62.07.07. Fax.: 16.30.56.71.35.



MISTER **NUTZ SUR GAME BOY**

e système compact de _ieu vidéo portatif de Nintendo, plus communément appelé Game Boy, va bientôt accueillir le jeu Mister Nutz d'Ocean. Tant qu'à faire, autant poursuivre une

série quand elle marche! Je vous rappelle que Mister Nutz sur Super Nintendo ■ été élu meilleur jeu de plates-formes de l'année 1993. Ocean a donc décidé de continuer sa route avec le petit écureuil. Une sortie est prévue sur Game Boy en octobre et sur Megadrive cet été (voir preview dans ce même numéro).

KONCI POWER KIT®

TOUS VOS JEUX EN PLEIN ÉCRAN 20% PLUS RAPIDES !!!



TRANSFORMATION SUPER NINTENDO 50HZ EN SFC 60 HZ DÉLAI: 130URS DES RÉCEPTION

SEULEMENT

- Contrairement à certains produits douteux, notre système EXCLUSIF permet de commuter en 50/60 Hz à tout moment, avant, après et
- Plein écran, sans bandes noires*, vitesse et fluidité augmentées de 20%.

 Plus besoin d'adaptateur ! Tous les jeux passent ! Avec notre processeur POWER ***NOME c'est compatibilité TOTALE avec les jeux Français, Japonais, Américains et Russes !
- Et pour les non-bricoleurs nous effectuons la transformation pour

rien du tout en plus !

SUPER FAMICOM

DRIFT KING RALLY 94 EYES OF BEHOLDER	549F 529F	DRAGON BALL Z 2	480F
FATAL FURY 2 FINAL FANTAISY 5 FINAL FANTAISY 5 FIGHTER-S HISTOIRE FX TRAX GOEMON FIGHTER 2 KIKIKATAI 2 MUSCLE BOMBER RUSHING BEAT 3 S. BOMBERMAN 2 DISPO S. METROID POP N TWIN BEE RAINDOWS	529F 549F 669F 549F 589F 529F 569F 549F 44OF 629F 429F 469F	RANMA 1/2 IV NEW FIFA SOCCER ASTRO GOGO ALADDIN ARDY LIGHT FOOT BASTARD COOL SPOT EMPIRE STRIKES BACK JOE ET MAC 3 STREET FIGHTER 2 TURBO TURTLES TOURNEMENT FIGHT	499 F 429 F 380F 360F 389F 389F 389F 380F 480F 289F 389F
WORLD HEROES 2	589F	RTYPE 3	469F

NEO G	EO	3 D O	MD
ART OF FIGHTING 2 SPINMASTER SAMURAI SHODOWN	1290 F 1350 F 1350 F	DRAGON BALL Z SONIC 3 VIRTUAL RACING FATAL FURY 2	449F 429F 449F 529F
SUPER SIDE KICK 2 KARNOV REVENGE WORLD HEROES JET TOP HUNTER (FIN JUIN)	1490 F 1450 F 1490 F 1490 F	3DO EN PAL DR. HAUZER TETSUJIN RPG WACKY RACES	4790F 680F 680F
SPÉCIALISTE DE L-OCCASE S	UR NEO !!!	UITRAMAN	68OF

VIDEO DRAGON BALL Z EN PAL TRUNK STORY BOJACK RETOUR DE BURORY

VENTES PAR CORRESPONDANCE PERFORMANTES

FRAIS DE PORT COLISSIMO : JEUX 40F CONTRE REMBOURSEMENT : 30 F

12 rue Marc Bloch 69007 Lyon

Tel: 78 72 30 88 (de Paris faire 16)

COUPON REDUCTION 32 FRS

KONCi vous rembourse votre magazine Console + pour l'achat d'un POWER KIT®

Offre valable du 1/06/94 au 31/06/94 - coupon à découper et à envoyer avec votre console.

PREVIEWS

BITMAP BROTHERS - stop - BITMAP BROT

THE CHAOS ENGINE BRIAD BROS.-LUDI GAMES/MD-SNES

Attendu depuis des lustres sur SNIN et sur MD, The Chaos Engine arrive enfin! Développé à l'origine sur Amiga, il reçut à l'époque de sa sortie un accueil mémorable: explosion des ventes, destruction des magasins en rupture de stock (j'exagère à peine!) le propulsèrent au firmament des jeux culte. Face à ce succès, les Bitmap Brothers, jusqu'alors très axés micro, ont pris la peine de nous concocter des versions sur consoles. Et qui mieux qu'un développeur peut parler avec intelligence de son jeu? CQFD. Petite entrevue avec l'un des piliers du développement, Simon Knight (designer).

Consoles+: Pour la bande sonore de Xenon 2, vous aviez travaillé avec Bomb The Bass. Avez-vous collaboré avec un autre groupe professionnel pour celle de Chaos Engine?

Simon Knight: En effet. Le groupe anglais Joy a réalisé la bande-son de l'introduction. Mais nous nous sommes occupés du reste. C+: Dans Chaos Engine, on dénombre quatre mondes principaux, divisés chacun en quatre sous-niveaux. Quelles sont leurs caractéristiques?

S.K.: Chaque niveau a un style graphique, un type d'ennemi it une musique qui lui sont propres. Nous avons apporté un soin tout particulier à la musique. Elle est composée de différents effets spéciaux qui sont déclenchés selon la situation. Approchez-vous d'un arbre où se cachent des monstres et vous entendrez des oiseaux chanter, approchez-vous d'une zone calme et la musique se fera plus douce, alors que, près d'une sortie, elle se fera plus rapide, etc. La musique est,

dans ce jeu, un élément capital pour le joueur, puisqu'elle lui permettra de se diriger, ou encore de sentir les pièges...

C+: Comment êtes-vous arrivé à ce résultat?

S.K.: De manière assez détournée et complexe. Pour vous l'expliquer simplement, sachez que nous avons attribué à chaque partie du plan



SNES. Que vous le vouliez ou non, il vous faudra réfléchir. Le trousseau de clef au-dessus de vous vous en donnera d'ailleurs l'occasion...



MD. Vous voici dans le magasin. Vous pourrez y acheter des armes, de la vie, de la vitesse ■ bien d'autres choses encore...



MD. Les monstres que vous rencontrerez sont gérés de la même manière que le compagnonordinateur (c'est-à-dire très intelligemment). N'oubliez pas que l'union fait la force.



SNES. Le compagnon à vos côtés est géré par la console. Ses réactions dépendront du niveau d'intelligence dont il est pourvu. Vous pourrez de toute façon lui faire implanter des puces "d'intellect" à votre arrivée au magasin.



SNES. Pour finir un niveau, il vous sera nécessaire d'activer ces réserves d'énergie. N'hésitez pas à vous servir de la carte pour les repérer.

HERS - stop - BITMAP BROTHERS

certains morceaux de musique qui se décienchent au moment où vous entrez dans la zone. La mise en route d'effets tels que le chant des oiseaux est liée à la présence ou non de monstres et à votre emplacement dans la zone.

C+: Combien de types d'ennemi trouve-t-on dans le jeu?

S.K.: Chaque niveau comporte son style d'ennemis particulier, et l'on peut dénombrer en tout une trentaine de genres d'ennemis différents.

C+: Combien de temps avezvous mis à réaliser le jeu?

S.K.: Nous avons passé deux ans et demi à développer la version originale, sur Amiga...

C+: Et combien étiez-vous?

S.K.: A temps plein, nous étions trois, mais nous avons fait appel à des musiciens ainsi qu'à des graphistes extérieurs pour compléter le travail.

C+: Comment s'est passée l'adaptation du jeu original à la console?

S.K.: Pour la Megadrive, nous

n'avons rencontré aucun problème car son coprocesseur est identique à celui de l'Amiga. Pour la Super NES, nous avons dû reprogrammer la majeure partie du jeu, non sans peine...

C+: Quelles sont les différences entre les versions Megadrive et Super NES?

S.K.: Les différences majeures tiennent au contrôle du personnage, à musique, aux couleurs et à la rapidité. Les sonorités sont meilleures sur la version Super NES, les couleurs y sont plus nombreuses. Mais le jeu est en revanche plus rapide sur Megadrive. Cette demière version propose également un choix de niveaux de difficulté mais, en contrepartie, toutes les cartes de la version Super NES ont été retravaillées.

C+: Quelle est votre version préférée?

S.K.: La version SNES est celle que je préfère, mais cela tient surtout au fait que nous avons dû retravailler la majeure partie du jeu (musique, graphismes...) et, ainsi, y ajouter quelques subtilités.

C+: Quelles ont été vos source d'inspiration?

S.K.: Cela dépend des personnes. Notre graphiste par exemple lit beaucoup de comics. Le scénario et l'ambiance ont été en majeure partie inspirés de livres tels que "La Machine à remonter le temps" de H.G. Wells [NDSpy: un chef-d'œuvre de la SF!]. Nous nous sommes inspirés de "The Differents Engine" de William Gibson pour tout l'aspect graphique. Quant au principe du jeu, Gauntlet fut la source d'inspiration principale. Mais, d'une manière générale, nous voulions un jeu plus adapté au PC ou à la console, plus original, où nous aurions pu intégrer des énigmes, m susciter un investissement total de la part du joueur. Un jeu où le tir n'est pas la seule finalité...

C+: Pour finir, si vous aviez à définir Chaos Engine en trois mots?...

S.K.: "Action, Adventure, Role-Playing!"

> Propos recueillis par Spy

LE CHAOS ENGINE EST NÉ!

Cette machine fut conçue pour assouvir les pulsions destructrices d'un puissant mégalomane connu sous le nom de baron Fortesque. Malheureusement, au cours d'une mauvaise manipulation, les scientifiques ont perdu le contrôle de la bête, qui se mit à vivre en toute autonomie. S'ensuivit un chaos innommable, car la machine transformait tous les êtres humains en monstres démoniaques, et personne n'était en mesure de l'arrêter. L'heure est à présent désespérée, et six mercenaires ont été dépêchés pour détruire la machine... Aurez-vous le courage d'être l'un des leurs?



MD. L'animation de ces mains est surprenante. L'inspiration, elle, l'est un peu moins...





SNES. Vous aurez le choix d'incamer six personnages. De la brute épaisse à l'intellectuel averti, les différences sont grandes et votre choix sera déterminant.





MD. Les difficultés vont aller en se multipliant. Ce premier niveau est là pour vous mettre en train, mais, par la suite, les labyrinthes se feront de plus en plus complexes et les monstres plus résistants.

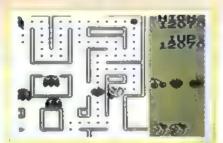


PREVIEWS

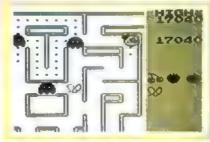
NAMCO - stop - NAMCO - stop - NAMCO

Ms PAC-MAN

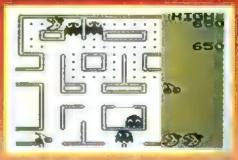
es plus "vieux" d'entre vous se souviendront du méga-hit d'arcade sorti en France en 1981. Ms
Pac-Man, car c'est de ce jeu qu'il s'agit, va sortir sur la
Game Boy, treize ans après sa première apparition! Ms
Pac-Man, comme son nom l'indique, est liée maritalement
au célèbre Mr Pac-Man. Elle va devoir, tout comme lui, se
sortir de plusieurs labyrinthes, infestés de fantômes! Contrairement à la version d'origine, les labyrinthes changent de forme
tous les deux tableaux environ! Je peux d'ores et déjà vous annoncer que ce
jeu est une merveille! Les tableaux sont identiques à ceux de l'original. La seule
différence réside dans le fait que l'écran de jeu scrolle en fonction de vos déplacements, l'ècran de la Game Boy étant trop petit pour contenir le labyrinthe en
entier. Mais rassurez-vous, la jouabilité est parfaite et le jeu n'y perd rien. Amis
"pacophiles", réservez quelques sous pour les grandes vacances!



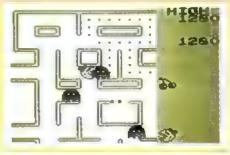
Le tableau de la pomme est différent de celui de la cerise ou de la fraise. Les fantômes sont plus rapides, et toujours aussi friands de cette délicieuse Ms Pac-Man!



La couleur noire des fantômes vous indique qu'ils sont comestibles. Il est temps de passer à table...



Dans chacun des labyrinthes, des fruits apparaissent. Si vous réussissez à les avaler, des points de bonus vous seront attribués.



Si vous gobez une des quatre pastilles noires qui se trouvent aux coins du labyrinthe, vous avez possibilité, durant quelques secondes seulement, de manger les fantômes. Ici, c'est chose faite... Miam!

P1 5-1-1-1 CK

evant le succès des jeux dérivés du célèbre principe de Tetris, voici venir Pac-Attack! Le jeu invite deux joueurs à s'affronter. Si vous êtes seul, vous pratiquerez le mode Puzzle. A deux, des pièces coudées formées de briques, de fantômes (ou des deux à la fois), tombent du haut de l'écran. A vous de les placer correctement afin de ne pas les laisser atteindre le haut de l'écran, sinon vous perdez une manche. Trois de perdues, et le jeu est terminé. Heureusement pour vous, de temps à autre, manne salvatrice, un Pac-Man tombe. Parvenu à destination, le Pac-Man se libère et mange autant de fantômes qu'il est possible d'en dévorer. Cela nettoie quelque peu l'écran. En mode Puzzle, le principe de jeu est un tantinet différent: il vous faudra nettoyer l'écran de tous les fantômes qui s'y trouvent! Pas facile, quand on sait qu'il n'y aura que cinq pièces contenant un Pac-Man qui tomberont! Un mot de passe vous est attribué à chaque challenge réussi. Ce jeu s'annonce, lui aussi, très prometteur. Décidément, l'été sera chaud chez Nintendo!



Son apparition est rare et vraiment agréable! Cette petite fée, toute vêtue de bleu, en haut à gauche, va supprimer tous les fantômes qui infestent l'écran. Génial, non?



Puzzie. Essayez de placer les fantômes à la chaîne...

Voici le jeu en mode



... et quand ceux-ci deviennent bleus, cela signifie qu'un Pac-man va faire partie de la prochaine pièce qui tombera. Si tout va bien, comme ici, il engloutira tous les fantômes.





Le mode 2 joueurs vous invite à affronter votre copain en simultané! Essayez de placer vos pièces intelligemment, une victoire est au bout de la partie!

INFOGRAMES - stop - INFOGRAMES - sto

ES SCHTROUMPES

force de vous parler des Schtroumpfs, je ne sais plus trop quoi vous dire... Alors, je serai très bref, j'irai droit au but, je ne passerai pas par quatre chemins: autant vous montrer un maximum de photos de ce jeu qui semble particulièrement beau sur Super Nintendo, non? Cette version est aussi longue que celle sur Game Boy à la différence que, lorsque vous avez vaincu un boss, vous libérez un Schtroumpf, et ce demier vient remplacer celui que vous dirigiez. Sympa, non? On retrouve toujours le système de mot de passe qui vous permet de reprendre juste après un boss. La version Super Nintendo devrait être commercialisée fin juin 94/début juillet. Il en est de même pour la version NES. Alors, que diriez-vous de se donner rendez-vous le schtroumpf prochain pour un schtroumpf d'enfer?

LÉS GROS MÉCHANTS

Comme dans tous les jeux de plates-formes, il y a des vilains Pas-beaux qui décident de vous bloquer ou de vous empêcher de passer au niveau suivant. Dans les Schtroumpfs, vous pourrez ainsi rencontrer différents monstres, qui font office de boss ou non, comme le Cracoucasse, le serpent, une plante carnivore et, bien sûr, Gargamel.



Sur le pont, le Cracoucasse vous bombarde de pierres.



Vous devrez affronter un Gargamel plus cruel que jamais.

LA VERSION NES

La version NES devrait être commercialisée quasiment en même temps. Elle ressemble beaucoup plus au ieu sur Game Boy. Vous retrouverez les mêmes niveaux, mais en couleur!



Lorsque l'on a une cigogne à ses côtés, ça va beaucoup mieux.







Azraël rode. Le Schtroumpf gourmand est en bien mauvaise posture... On a presque envie de lui taper sur l'épaule pour qu'il se retourne...



Dans mine, iuché sur un chariot, il ne faut pas oublier de balsser la tête.

La scène de la luge est particulièrement originale.

DIALOGUE EN DIRECT

avec tous les fans de Dessins Animés. Mangas, Bandes Dessinées

CONSULTE

les Fiches Techniques, Librairies, Fanzines, Discographies...

DECOUVRE

les news en direct du Japon, des US...

ECHANGE, VENDS

grâce aux petites annonces

JOUE ET GAGNE

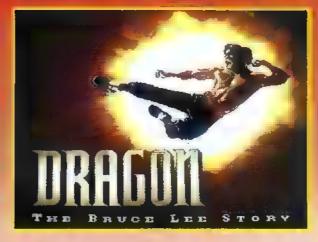




VIRGIN - stop - VIRGIN - stop - VIRGIN

DRAGON

es cris de Brandon Lee résonnent encore entre les murs de salle des Zordis, et nous en sommes toujours tout retournés: pour première fois dans un jeu de combat, il est possible de jouer à trois simultanément. Non, non. Ce n'est pas une faute de frappe. Vous avez bien lu: "trois joueurs simultanément". En fait, il existe deux modes qui rendent ce jeu de combat fort attrayant: le mode Histoire et le mode Match. Vous pourrez, seul ou à plusieurs, affronter les ennemis que l'on trouve dans le film, ou encore combattre deux autres de vos compagnons sur un même plan de jeu. Le scénario respecte au mieux le film et chacun des lieux ainsi que la plupart des



ennemis ont été retranscrits avec fidélité. Vous en voulez plus? O.K., on poursuit. Dans la plupart des jeux de combat auxquels vous avez eu le plaisir de jouer, on trouvait des coups spéciaux complètement surréalistes, n'est-il pas? En bien, en voilà un réaliste, puisque tous les coups proposés sont réalisés par vous ou par moi (vous surtout, car j'suis pas très en forme en ce moment...). Bref, surveillez ce soft de près: il sera disponible sur MD et SNIN dans un petit mois.

EULEMENT VARGIN/SNIK-NIO

SEULEMENT POUR LES BRAVES

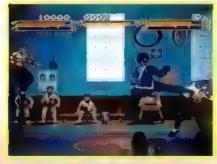
Histoire de fêter la sortie de leur prochain jeu, Dragon, Virgin Games invitait le samedi 23 avril 1994 deux personnes de la rédaction à assister aux neuf finales du championnat de France de kung fu wu shu. Ainsi, confortablement assis à deux metres du ring, Sam III Nilico ont apprécié chacun des combats. Sauts spectaculaires, combinaisons animales, souplesse surprenante et bottes secrètes étaient de la soirée. Entre chacun des combats, ils ont eu la chance d'être les témoins

de démonstrations plus qu'étonnantes: combats de sabres, de chaînes et exploits de très jeunes combattants... C'est pas facile, le boulot de testeur...





lci, pas de coups spéciaux surréalistes. Seuls les coups du kung fu, ainsi que quelques bottes secrètes pourront être effectués.



Ce personnage use aussi bien de ses pieds que de ses mains. Il sera un adversaire des plus coriaces.



L'ennemi que vous combattrez dans votre rêve aura lli fâcheuse habitude de disparaître. N'oubliez pas, il n'est pas réel.



Ce cuisinier n'a qu'une envie: vous découper en morceaux. Surtout, ne lui laissez pas le temps d'agir.

LA VERSION MEGADRIVE

On pourrait trouver beaucoup de choses à dire onus avions à comparer la puissance des supports, mais il est un fait certain: la version MD est moins rapide. On retrouve tout de même exactement les mêmes options de jeu que sur SNIN, et cela, il ne faut pas le négliger.

En mode 1 joueur, vous serez obligé d'affronter seul les ennemis du film, mais à deux...





... vous pourrez le compature des deux côtés. Faites toutefois attention à ne pas frapper votre coéquipier.

VIRGIN- stop - VIRGIN





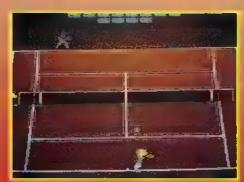
mash Tennis, le jeu de Namco, arrive enfin en France. Il sera disponible en juillet 1994. Le jeu est très riche. Beaucoup d'options et de caractéristiques vous feront redécouvrir les joies du tennis sur Super Nintendo. Neuf types de court sont à votre disposition, ce qui vous permettra de jouer tour à tour sur le

gazon, la terre battue ou encore de vous essayer au tennis de salle. Chaque court possède des animations arrière-plan. Vous avez aussi le choix entre une multitude de joueurs, tous différents les uns des autres. Chacun II des qualités, mais aussi des faiblesses, leur sont propres. Vous pourrez aussi jouer à quatre, grâce au Multitap d'Hudson Soft. Et puis, sachez que Smash Tennis et Virgin s'engagent dans une association (voir rubrique "News" dans ce numéro).

Ne nous emballons pas pour autant et attendons que le test dans le prochain numéro nous guide vers le bon côté du court.



"Quel brouillard, vous ne voulez pas arrêter, je n'y vois plus rien! - Arrêter la partie? Mais je suis en train de gagner!"



oland-Garros approche, il faut reprendre l'entraînement sur



JEOT S. MINTENDO JEON MEGADRAYS ACTION REPLAY 2 ACTION REPLAY 2 FIFA SOCCER PETE SAMPRAS 395 F 395 F PSG CHAMPIONS MR. NUTZ 429 F EYE OF THE BEHOLDER PSG CHAMPIONS STUNT RACE FX STREET OF RAGE 3 429 VIRTUA RACING 500 F LORD OF THE RING LEGEND Jeun neo-oeo DRAGON BALL 2 3 (V.F.) 539 F + DES PRIX D'ENFER WINDJAMMER KARNOU'S REVENGE 1400 F POUR TOUS LES AUTRES ART OF FIGHTING 2 1490 F 3 00 + 5 JEUX + LES OCCASES ANOTHER WOLRD CASINO COWBOY 395 LES OCCASIONS 395 I ROAD RASH

TOUTES LES COUSOLES D'OCCASION A DES PRIN DELIRE I MEGADRIVE à partir de 399 F

S.NINTENDO à partir de 449 F NEO GEO à partir de 1390 F AMIGA CD 32 à parte de 1690 F

ON RACHETE CASII

LE SCEAU DU PHARAON 590 F JEUX MEGADRIVE 100/150 F + TOUS LES AUTRES JEUX S. MINITENDO 100/250 F

Dément !!! Viens discuter avec Maître Casmic en direct. Joue et Gagne des milliers de Rami Cards ...

395 F

395 F

395

590 I

590 1

590 F

590 F

SHOCK WAVE

MEGARACE

GRIDDERS

STAR TREK

JURASSIC PARK

ULTRAMANNIA

TAKURA UMP

TATSUMN LIAP

SHOGI SPECIAL

BURNING SOLDIER

NONTAN

Code Postal

BOG HAUSER (JAP)

POTVERSKINGDOM (JAP) 590 F

BALL Z

+ ALADDIN -890 F + MANSELL 👄 890 F + J. PARK 👄 + RANMA 1/2 - 890 F

MEGADRIVE II

+ 2 PADS

→ 989 F

AMIGA CD 32

+ 2 JEUX + MICROCOSM (gratuit) 👄 2390 F



NT\$C 3690 F 2 4490 F

K7 VIDÉO DBZ (pol)

149 F

: GARUC J DOC WILLOW

Nº 3 THAIES : NAMECK

Nº 5 **KOURA** METAL KOURA RED RIBBON

BROLY STORY : BOJACK Nº 10 - DOC EIGUL

Versions Originales

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
			-
FRAIS DE PORT GRATUITS - SI PAIEME			
COORDONNÉE	ES	REGLEMENT	
Nom:		CHEQUE BANCAIRE OU POSTAI	L:

CARTE BANCAIRE Expire fin CONTRE REMBOURSEMENT(rajouter 30 F)

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disposibles - Téléphone au . (16) 92 02 06 04 - Fax : 93 20 97 Ce serveur est indépendant du service Minitel du magazine CONSCLES + (3615 TC PLUS)

OCEAN- stop - SALES CURVE- stop - OCE

CLAYMATES

laymates, c'est avant tout une bien étrange histoire de pâte à modeler. Les développeurs ont en fait trouvé une nouvelle technique d'animation qui leur permet de donner aux différents personnages une profondeur nouvelle. Il existe en tout et pour tout six personnages différents qui
parsèment le jeu. Pourquoi six personnages dans un jeu de platesformes, alors que ce type de jeu n'en nécessite généralement qu'un?
Tout simplement car vous devrez appréhender chaque situation d'une
manière spécifique. En oui, comment voulez-vous grimper à un arbre si
vous n'êtes pas un chat et comment voulez-vous passer dans un trou de
souris si vous n'en êtes pas une? Hein, comment? En jouant à Claymates,
tout simplement. En fait Claymates est un jeu de plates-formes comme il
en existe tant d'autres, mais qui se démarque par cette possibilité de
transformer son personnage et par le nombre de passages secrets dont il
regorge. Il constituera une bonne initiation pour les jeunes soucieux de
s'adonner au plaisir de la plate-forme ou de la schizophrénie.





La souris peut s'introduire dans les passages les plus étroits. Elle est lci dans une zone bonus.



La petite boule violette au-dessus de votre poisson constitue une protection supplémentaire.





13 COB41/3

près la version CD-Rom PC puis la version SNIN, voilà que Sony se décide à distribuer pour la Game Boy l'adaptation ludique de l'un des seuls films sur la réalité virtuelle. Le scénario est toujours le même, et le jeu que vous aurez le plaisir de parcourir ne sera que la version noir et blanc de Cobaye sur SNIN (C+ 29, 83%). Il vous faudra, en vrac, détruire toutes les forces militaires lancées à votre poursuite,

traverser des zones

de réalité virtuelle, combattre d'étranges boss disséminés sur votre route, et récupérer le plus possible d'armes surpuissantes. Car, bien entendu, vous allez passer votre temps à tirer, courir d'un monde à l'autre et, ce faisant, vous devrez découvrir où se cache la zone de réalité virtuelle pour passer au niveau suivant. C'est bourrin, mais c'est tellement bien.





Ces militaires volants sont plus que collants. N'oubliez pas que vous pouvez sauter pour éviter leur tir.



La forme géométrique en haut à gauche correspond à la sortie de la réalité virtuelle. Plus loin, vous en trouverez une autre qu'il vous faudra emprunter pour passer le niveau.



Voici une zone de réalité virtuelle. Vous devrez éviter tous les obstacles avec le curseur.



Les deluctrangles face a votre personnag indiguent qu'il dispose d'un double tir. Il s'averera vite indispensable.

Matez un peu la dégaine de ce chat. Cer-

tains passages

sont inacces-

sibles sans lui.

SEGA = stop = S

SEGA = stop = SEGA





Le curseur que vous déplacerez sur l'écran se transformera selon l'action à opérer. La main vous signalera que vous pouvez prendre quelque chose, la loupe que vous pouvez regarder.



Les écrans de contrôle destinés aux visiteurs vous apprendront bien des choses sur les dinosaures, leur nourriture, leur morphologie...

JURASSIC PARK

urassic Park n'a pas encore fini de faire parler de lui. Alors que l'on attend son adaptation sur 3DO qui sera, paraît-il, exceptionnelle, voilà que la version française de JP débarque sur Mega CD. Nous sommes loin, en fait, des diverses versions déjà testées sur SNIN, MD, NES ou GB puisqu'il s'agit ici d'un jeu d'aventures. Au menu, un bon plat de réflexion, un petit verre d'hallucinations visuelles, une pleine marmite d'aventures, et une miche d'originalité. L'interface de jeu mêle habilement des séquences précalculées, en mouvement (où votre héros se déplace d'un endroit à un autre) et des écrans fixes, où vous scrutez les environs pour trouver de nouveaux objets (qui serviront à en trouver d'autres, etc.). Le scénario vous invite à retrouver sept œufs de dinosaure (comprenez que le dinosaure regroupe ici différentes races de bestioles telles que le tyrannosaure, le diplodocus, etc.) et vous permettra également d'en apprendre un peu plus sur ces races disparues grâce à des écrans de contrôle disséminés dans le parc.





OFFRE EXCEPTIONNELLE - 15%

ET UN CADEAU SURPRISE

Recevez votre jeu Vidéo au choix à Prix-Réduit + votre Cadeau surprise (+ 29 F frais d'envoi).

Chaque fois que vous achetez un jeu à Prix-Club, vous avez une réduction de 15 % sur

votre second choix, c'est le Prix-Réduit. Vos achats à Prix-Club et à Prix-Réduit, ce sont des Points-Cadeaux. Et le cumul de ces Points-Cadeaux vous donne droit à des cartouches gratuites.

Tous ces jeux vidéo sont neufs et identiques à ceux du commerce. Si par exception, l'un d'eux présentait le moindre défaut, il vous serait immédiatement échangé ou remboursé.

7 magazines par an avec plus de 200 références dont les nouveautés SEGA et NINTENDO, chez vous gratuitement. Fini les bousculades |....

Dans chaque catalogue, un titre par console est mis en vedette, c'est 🖿 Sélection du Club. Si vous désirez la recevoir, vous n'avez rien à faire : elle vous est envoyée automatiquement.

Mais si vous voulez un autre choix ou ne rien commander du tout, répondez avant la date limite de réponse indiquée. Il n'y a sucune obligation d'achat mensuel ou trimestriel.

Votre seul engagement : acheter 4 cartouches de jeux vidéo au Prix-Club en 2 ans, même les moins chères. Vous êtes libre, ensuite, de quitter le Club quand vous le désirez, par simple lettre.

CLUB FRANCE



CAME BOY

CLUB

239 F

259 F

TITRES

8677 SCHTROUMPFS

9493 KIRBY'S OREAM LAND

APPELEZ VITE AU (16) 58 82 89 52 POUR D'AUTRES

SUPERNINTENDO				
DEF	TITRES	CLOR	BEBOIT	
8354	EQUINCK B.	448 F	382 F	
8050	ROCK'N BOLL RACING	488 F	399 F .	
9385	SKY BLAZER	385 F	339 F	
9897	VINTUAL SOCCER	440 F	382 F.	
2638	TOUNG MELLIN	528 F	450 F	

REF	TYTHES	CLUB	DEBUT
9250	SCHTROUMPES	298 F	255 F
9407	IORBY'S AUVENT.	348 F	297F
9485	ZENZIBLE ZOCCED	288 F	279 F
9445	SUPER MARIO III	388 F	331F

9424 9422	SUPER MARIO LAN ZELDA LINICS AWAI		255 F
8883	ZDOL	310 F	271F
i. ,	CAM	CEAR	The state of
5 i	WALL	1,4,1	
BEF	TITRES	CLUB	REBUT
0038	ALADONE	298 F	255 F

BERRIT	REF	TITRES	CLUB	DESCRIPTION
203 F	8197	LANDSTALICER	448 5	382 F
220 F	0035	LOST VOCHE	449 F	382 F
255 F	9696	NEA JAM	499 F	424 F
255 F 🚁	0030	HEW CASTELVANIA	440 F	382 F
271 F	3785	SOICE III	489 F	424 F
A STATE OF THE STA	N.T. A.	MASTER SYST	EM .	1

HECADRIVE

REF	TITRES	CLUB	REBUIT
9638	ALADOIK	298 F	255 F
8358	MORTAL KOMBAT	289 F	229 F

	HASIER SISE	A-1.	mark.
BEF	THREE	CLUB	REBUTT
0034	ALADOM	209 F	255 F
9886	Dr HOBOTNIK .	289 F	255 F.M
9206	ECCO THE DOLPHIN	299 F	255 F
8356	MORTAL KOMBAT	129 F	288 F.

C) OUI, envoyez-mol le jeu Vidéo au Prix-Réduit que le vous indique et mon Cadenu surprise.

Il je ne suis pas saŭsfait, je vous Il retnameral sous III jours, mon adhésion sera annulée II je seral rembourse. Si je le conserve, je deviendra Membre du Ciob ; mon seul engagement est d'acheter 4 jeux Vidéo à Prix-Clob en 2 ans. Ensuite, à tout moment, par simple lettre, je turrai quitter le Club. Je ne suis pas tenu d'acheter dans chaque magazine. Dans le genre que j'ai choisi, il me sera présenté dans chaque caralogue la Selection du Club. Si je se veux pas il recevoir, je vous le ferai savoir en vous viournant la curle-réponse jointe au magazine, avant la date indiquée.

Envoyat-moi seulement le catalogue su prix de 28 F ou contre 🎟 timbres à 2.80 f , sans : engagement de ma part (catalogue remboursé à

BON D'ADHESION CADEAU envoyer & S.O.M., BP 7, 40601 BISCARROSSE CEDEX

OH D VDITESION	CAL	PUT A
TITRE	REF	PRIX- REDUIT
Frais de port colissime		29 F
TOTAL		

Je vous joins :	mon règicment à	l'ordre de S.O.M. par :
474.1	_	24 1 1 1 1 1

At factour + tage C.R on vigaous (50 f.)

Signature obligatoire nitio b an area per foyer. The AUX (NON) ADMERE

D Mr D MING DATEILE	C+ 00
NOM:	
PRENOM:	
N°RUE:	
CODE POSTAL :	
VILLE:	

CORE DESIGN - stop - CORE DESIGN - stop

SOULSTAR

💶 oulstar est l'un des deux nouveaux jeux de Core Design sur Mega CD. Vous dirigez un vaisseau spatial. Le premier niveau se déroule dans l'espace intersidéral. Des bâtiments ennemis vous foncent dessus en crachant le feu! Pas question de laisser ces sales extraterrestres vous détruire! N'écoutant que votre bon sens, vous prenez les commandes de votre torpilleur de l'espace et décidez de leur répondre à votre manière. La suite du jeu dépendra de vos capacités: soit vous périssez dès les premières secondes de la partie, soit vous parvenez à passer aux niveaux suivants! Quitte ou double! Les graphismes sont vraiment époustouflants: les programmeurs ont en effet réussi à nous pondre un mode 7 semblable à celui de la Super Nintendo, et ça dépote! Le deuxième niveau du jeu en est la meilleure preuve: l'impression de vitesse est hallucinante! Soulstar est un jeu qui



Soulstar est un shot'em up. Ce n'est pas cette photo, où tout semble s'embraser, qui me contradira.



Soulstar propose des graphismes vraiment réussis! Ces planètes semblent plus vraies que nature!





Le survoi de cette planète est hallucinant et vertigineux. Essayez d'évitez les tours et autres objets au soil

SATTLE CORPS

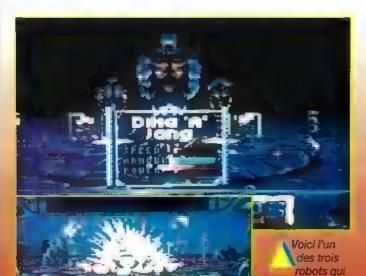
vous sont

proposés... le

s'il vous plaît

tout en rotation,





Votre robot dispose d'un armement lourd incroyable.
Mais attention, les munitions sont limitées en nombre!

attlecorps est la deuxième nouveauté de Core Design sur Mega CD. On reconnaît la griffe: l'ambiance visuelle et musicale est très semblable à celle de Soulstar. Côté scénario, Battlecorps ressemble à Mechwarrior (SNIN): vous dirigez un robot et devez détruire tout ce qui ressemble à des Pas-beaux. En début de partie, vous choisirez votre tas de ferraille parmi trois. Leurs caractéristiques diffèrent: la vitesse de déplacement, la puissance de feu et la résistance de l'armure varient selon les robots. Une fois

votre choix fait. l'action débute sans attendre. La vision du jeu est celle que l'on obtient en se plaçant dans la tête du robot. tout comme Actarius dans Goldorak. Le mode 7 est ici égaleutilisé l'impression rendue est vraiment géniale. Mais ne perdez pas de temps à contempler le paysage, vous avez du pain sur la planche! Vivement la version définitive!

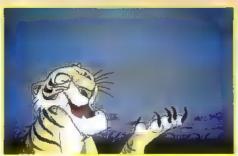


Comment allez-vous faire pour traverser cette coulée de lave sans vous brûler les pieds?

VIRGIN - stop - VIRGIN - stop - VIRGIN

LIVRE DE LA JUNGI

près les images de la version SNIN (C+ 31), voici maintenant celles de la version Megadrive qui, elle aussi, est presque finalisée. La sortie est prévue pour le début du mois de juillet. Le Livre de la jungle sur Megadrive diffère quelque peu de la version SNIN. Vous incamez toujours Mowgli, vous devez toujours tenter de retrouver le village des hommes, mais les décors, les niveaux et, surtout, les missions ne sont pas les mêmes. En fond sonore, devinez ce que l'on retrouve? Oui! Le thème principal du dessin animé. Le Livre de la Jungle s'annonce vraiment très fort. Parfois, quelque chose nous prend au fond de nous-même. On ne sait pas trop ce que c'est. Et puis, avec le temps, on finit par comprendre... Je crois que je suis amoureux de ce jeu. Il est tellement beau que je sens que tout le monde va s'enthousiasmer jusqu'au déraisonnable. Eh! oui, on s'emporte quand on aime, et parfois, je le reconnais, on s'emporte trop. Alors, j'avoue tout: ce jeu est mon deuxième amour au monde. 🗏 ne croyez pas que je vais vous dévoiler le premier, je crois l'avoir perdu (snif!). Bon O.K., je vous donne un indice: ce n'est pas un jeu, c'est une personne... Difficile? Bon j'arrête là, elle s'est reconnue...



Une véritable image de dessin animé, que vous verrez lorsque vous serez mort.



Face au premier boss du jeu, Mowgli paraît bien sûr de lui...

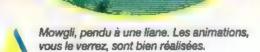


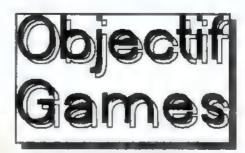
"Restart Point". Vous avez perdu? Ce n'est pas grave, vous reprendrez l'aventure ici.



Tout au long de votre aventure, des séquences intermédiaires vous renseigneront sur ce qu'il faut faire.







29, Rue Gambetta 62000 ARRAS tél/fax:21/23/46/43

SUPER NINCENDO

PIPA.....499 DBZ3.....499 N3A JAM 499 **RADINA 4..... 499** news......tel

MEGADRIVE

1 94	OF	4	49
Vitt	UA R	59	99
D3Z		49	79
FiFA		3	99
NEW	D	El	EL.

UH T.SHIRT DBZ **OFFERT** POUR

600 F D'ACHAT

MANGAS & GOODS

Postersde 25 à 49 F
Cartesde 5 à 10 F
Mangas DBZ39 F
Comics US, Akira, Gon,
Cobra, Bastard, Ranma,
City HunterTél

BON DE COMMANDE A RECOPIER OU A RETOURNER

NOM: PRENOM: ADRESSE: TEL:

ARTICLE: PRIX:

Ajouter 20 F pour les frais PTT CONSOLE:

PSYGNOSIS - stop - PSYGNOSIS - stop - PS



ardcore, in vous rassure tout de suite, n'est pas un logiciel de création musicale. N'en déplaise aux plus excités des "batavias", ce jeu n'a rien à voir avec ce caphamaum sonore au tempo fou. En effet, Hardcore se classe plutôt dans la catégorie des jeux d'action/réflexion. Pour vous donner une idée de ce qu'est ce jeu, il suffit de prendre un bon Terminator version Mega CD et un génial Super Metroïd sur la Super Famicom, et de mélanger le tout dans un gros shaker. Laissez reposer le mélange durant quelques minutes i le tour est joué, le jeu est prêt à être servi. Vous y incamerez un petit personnage plein de courage, armé de la toute demière mitraillette de chez Castorama. Vous voilà ainsi errant, de plaine désertique en complexe souterrain, à la recherche d'un bonheur bien mérité. Si le jeu n'est pas encore terminé, laissez-moi vous dire qu'il dispose d'ores et déjà de graphismes étonnants! La Megadrive n'en revient pas elle-même! Côté animation, de gros efforts ont aussi été fournis. On attend la version def de ce jeu très prometteur avec le plus grand empressement!



Voici votre personnage en surface. Déjà, des sortes de bestioles volantes en forme de crâne vous attaquent.





Continuez à tout détruire sur votre passage! Mais attention, vos munitions sont limitées.





En surface comme en profondeur, ces monstres à deux pattes ne vous lācheront pas d'une semelle.





ll n'existe qu'une seule et unique solution pour s'en débarrasser: les flinguer!





Votre aventure continue dans le complexe souterrain. Vous voici face à de dangereux objets volants non identifiés.



Durant votre aventure, vous trouverez des objets fort utiles. Ici,à droite, cette petite bombe fera de gros dégâts.





Certaines portes du labyrinthe ne s'ouvrent qu'en actionnant une manette. En voici une sur la gauche du personnage.



Cet autre monstre mécanique ressemble fort à un robot de "La Guerre des étoiles"

PSYGNOSIS = stop = PSYGNOSIS = stop =

SUPER DROP ZONE

uper Drop Zone est le prochain jeu de Psygnosis.

Enfin, quand je dis "prochain", je devrais dire "relooké"! Ceux qui, comme moi, ont eu la chance de posséder un Commodore C64 dans leur jeunesse se souviennent certainement de ce méga-hit qu'a été Drop Zone. Qu'ils se réjouissent: il est de retour et il n'est pas content! Pour les petits nouveaux, laissezmoi vous raconter brièvement le scénario du jeu: vous dirigez un cosmonaute, équipé d'un "jet-pack" (sorte de propulseur qui permet à la personne qui le possède

d'emprunter la voie des airs), qui part à la recherche de ses compagnons. Ceux-ci sont retenus prisonniers à la surface de différentes planètes par d'ignobles extraterrestres. Armé d'un puissant laser, parfait pour éliminer les petits Martiens, vous voilà donc lancé dans la plus périlleuse de vos aventures. Quatre planètes sont proposées. Chacune

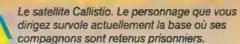
possède des caractéristiques différentes: température, sol accidenté ou
non, terrain de glace ou de
feu... bref tout ce qu'il faut
pour décourager les moins
téméraires! Super Drop
Zone s'annonce comme
étant un bon p'tit jeu très
sympa. Attendons le mois
prochain pour un test plus
en profondeur!





Le satellite lo. Cette planète aride est faite de roches et de poussières stellaires. Il est mauvais de s'y attarder.







Le satellite Ganymède. Il est parfois bon de prendre de nouveaux gadgets. Ils sont utiles pour la suite de l'aventure.



ATTENTION!

MESSAGE UNIQUEMENT DESTINÉ AUX REVENDEURS.
IMPORTEZ DIRECTEMENT DES ETATS-UNIS, DU JAPON
ET REDUISEZ VOS COÛTS!

TOUS NOS PRIX COMPRENNENT ASSURANCE ET LIVRAISON

VISA, LA SOCIÉTÉ QUI VOUS OFFRE UN SERVICE, DES PRIX ET UNE FIABILITÉ. POUR TOUTE INFORMATION, TÉLÉPHONEZ OU FAXEZ NOUS VOUS DEMANDES.

Visa International Ltd.
7th Floor, Printing House
6 Duddell Street

Tel.19 852/3951727 19 852/3951797 Fax 19 852/3951797

Central HONG KONG

TRADEWEST - stop - OCEAN - stop - TR

STER NU

ossesseurs de la Megadrive, sovez heureux ou, du moins, préparezvous:à l'être! Mr Nutz, élu plus beau jeu de plates-formes de l'année 1993 (sur SNIN), est en cours de finition sur la 16 bits de Sega, Les niveaux y seront aussi nombreux que dans la version Nintendo. On retrouve ainsi la forêt, maison de la sorcière, le cirque, la caverne volcanique, le tableau des arbres géants, le monde de glace... Les graphismes sont un peu moins fins, un peu moins colorés, mais il faut bien avouer que, pour une version Megadrive, de gros efforts de programmation ont été fournis. Ainsi, les dégradés de couleur abondent sur le tronc des arbres, dans le ciel, sur le sprite de l'écureuil... La bande sonore est. elle aussi, de très bonne qualité: on retrouve une variation très agréable du thème de Mr Nutz sur Super Nintendo, qui n'a pas fini de vous trotter dans la tête! Bref, un jeu de plates-formes qui risque de cartonner très fort, pour peu qu'on aime le genre! Une chose est sûre, l'été sera plus que chaud! Le moins que l'on



Attention, p'tit gars! Cette plante camivore est affamée. Trente-deux dents, dix-huit kilos, cent trente centimètres de haut, et nourrie au Banania (san).





puisse dire, c'est que c'est

Après avoir vécu de chauds moments dans le monde brûlant de la lave, vous voici maintenant glacé d'effroi face à un Esquimeau givré!





Le monde de feu, au cœur d'une caverne. Attention de ne pas vous brûler les poils dans cette lave en ébullition!

BATTLETOADS DOUBLE DRAGON nutile de vous présenter les différents protago-The Ultimute Team nistes de ce nouvel épisode. Vous les connais-

sez tous. Mais savez-vous que cette réunion est une première dans le genre? Et que rarement

regroupement fut attendu avec tant de ferveur? Ben voilà, je vous le dis. Ça vous épate, hein? Eh bien, attendez de lire la suite. Il vous sera possible de jouer seul ou à deux, grâce au link. Vous aurez le choix d'incamer l'un des quatre personnages des deux séries. Chacun d'eux, humain ou batracien, n'a, bien entendu, pas pris une ride depuis sa précédente apparition. Seul le déroulement du jeu présente quelques différences. En effet, cette cartouche ne se contente pas de réunir les combattants, mais également les meilleurs ingrédients des deux softs. Pour votre plus grand plaisir, cela va sans dire. Vous retrouverez ainsi les célèbres courses à motos-jets, votre personnage pourra s'accrocher au grillage avec aisance et classe. De plus, vous profiterez des boss des deux versions. Voilà, délectez-vous des quelques images de ce jeu qui s'annonce riche en sensations fortes.





paud conclut la plupart de

Les mimiques sont toujours aussi travaillées et les différentes postures que prennent nos compères sont caractéristiques.





ses arme, fort utiles pour débarrasser rapidement de

Il ne faudra taper cette main que lorsqu'elle sera au sol, au risque de vous prendre une claque dont vous vous souviendrez



NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURES CONDITIONS DU MARCHE SUR:

- MEGADRIVE, MEGA CD.

- NEO GEO : NEC.

- SUPER FAMICOM . SUPER NES . SUPER NINTENDO.

REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHAT

© RESERVEZ ET COMMANDEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU (1) 43.79.12.22

POWER GAMES

31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

METRO: REUILLY- DIDEROT OU FAIDHERBE -CHALIGNY

RER: NATION - BUS 46-86

ouvert du lundi au samedi de 10h a 19h30

©:(1)43791222 FAX:4379 11 05

FATAL FURY 2 "NEW"	529F	STUNT CAR FX "NEW"	529F
SUPER METROID	499F	SUPER STREET FIGHT.	TEL.
LORD OF THE RING	529F	LEGEND "NEW"	499F
OGRE BATTLE	529F	EYE OF BEHOLDER	499F
PIRATES DARK WATER	499F	SECRET OF MANNA	499F
STAR TREK	499F	KNIGHT OF THE ROUND	499F

SUPER

FIFA SOCCER	479F	SCHTROUMPFS	449F
DRAGON BALL Z 3	549F	ECOLE DES CHAMP.	449F
ROCK 'N ROLL RACING	449F	VAL D'ISERE CHAMP.	449F
NBA JAM	499F	MYSTIC QUEST	489F
PSG CHAMPIONS	449F	KICK OFF 3	449F
SIDE POCKET	489F	LIVRE DE LA JUNGLE	489F

SUPER FAMICOM

RANMA 1/2 4 "NEW"	589F	SUPER STREET FIGHT.	TEL.
SUPER BOMBERMAN 2	529F	DRAGON BALL Z 3	549F
FATAL FURY SPECIAL	649F	WORLD HEROES 2	589F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR UNIV MD	129F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	99F
CABLE RGB SNES/SFC	129F
SUPER NES US	890F
JOYPAD AUTOFIRE	129F
X-TERMINATOR 2	299F
QUINTUPLEUR SNIN	199F

ONSOLE SNIN, 2 IOV, 1 JEH 849E

4490F
399F
399F
429F
399F
449F
429F

CONSOLE SMES . 2 LOV . 4 JELL 700E

SUPER NINT ENDO OCCAZ

CONSOLE SNIN+2JOT+1 JEU	2421	CONSOLE SUESHED AT TER	/aur
CONSOLE SNIN+1JOY	499F	CONSOLE SFAM+2 JOY	890F
CONSOLE SNIN+IJOY+1 JEU STREET FIGHTER 2 SUPER RTYPE I ZERO PILOTWINGS EDF SIDERMAN & XMEN RIVAL TURF ANOTHER WORLD GHOULS AND GHOSTS BLAZING SKIES ROAD RUNNER ADDAM'S FAMILY KICK OFF BATMAN MAGIC SWORD SUPER TENNIS JURASSIC PARK JAMES POND STARWING WING COMMANDER CONTRA 3 TORTUE NINJA ADVENTURE ISLAND DRAGON'SLAIR SUPER ALESTE UN SQUADRON MORTAL KOMBAT JOE ET MAC HOME ALONE 2 KING ARTHUR WORLD SUPER SWIV JAMES BOND JR CASTLEVANIA 4 FINAL FIGHT POPULOUS	549F	CONSOLE SNES+1 JOY	690F
STREET FIGHTER 2	99F	WORLD LEAGUE BASKET	199F
SUPER RTYPE	129F	PRINCE OF PERSIA	199F
■ ZEBO	129F	FATAL FURY	199F
PILOTWINGS	129F	STREET FIGHTER TURBO	
EDE	149F	ASTERIX	249F
SIDERMAN & XMEN	149F	WORLD HEROES	249F
RIVAL TURE	149F	BATTLETOADS	249F
ANOTHER WORLD	149F	JIMMY CONNORS	249F
GHOULS AND GHOSTS	149F	BOB	249F
BLAZING SKIES	149F	STAR WARS	249F
ROAD BUNNER	149F	ALADDIN	249F
ADDAM'S FAMILY	149F	BUBSY	249F
KICK OFF	149F	NIGEL MANSELL	249F
BATMAN	199F	MARIO ALL STARS	249F
MAGIC SWORD	199F	STREET FIGHTER TURBO ASTERIX WORLD HEROES BATTLETOADS JIMMY CONNORS BOB STAR WARS ALADDIN BUBSY NIGEL MANSELL MARIO ALL STARS GOOF TROOP F1 POLE POSITION DRAGON BALL Z MARIO KART MAGICAL QUEST BOMBERMAN 93 COOL SPOT NHL PA 93 MR NUTZ MECHWARRIOR POCKY ET ROCKY INT TOUR TENNIS RANMA 1/2 2 FLASKBACK EMPIRE STRIKES BACK	299F
SUPER TENNIS	199F	F1 POLE POSITION	299F
JURASSIC PARK	199F	DRAGON BALL Z	299F
JAMES POND	199F	MARIO KART	299F
STARWING	199F	MAGICAL QUEST	299F
WING COMMANDER	199F	BOMBERMAN 93	299F
CONTRA 3	199F	COOL SPOT	299F
TORTUE NINJA	199F	NHL PA 93	299F
ADVENTURE ISLAND	199F	MR NUTZ	299F 299F
DRAGON'SLAIR	1995	MECHWARRION BOCKY ET BOCKY	299F
IIN SOLIADBON	1995	INT TOUR TENNIS	299F 299F
MORTAL KOMBAT	199F	BANMA 1/2 2	299F
JOE ET MAC	199F	FLASKBACK	299F
HOME ALONE 2	199F	FLASKBACK EMPIRE STRIKES BACK EQUINOX	349F
KING ARTHUR WORLD	199F	EQUINOX	349F 349F
SUPER SWIV	199F	WINTER OLYMPIC	349F
CASTI EVANIA 4	199F	EQUINOX WINTER OLYMPIC YOUNG MERLIN TURTLES FIGHTERS LOST VICKINGS SIM CITY SECRET OF MANNA	349F
SINAL FIGHT	199F	LOST VICKINGS	349F
POPULOUS	199F	SIM CITY	349F
HOOK	199F	SECRET OF MANNA	399F

CONSOLE SNES+1 JOY WORLD LEAGUE BASKET PRINCE OF PERSIA PRINCE OF PERSIA 199F FATAL FURY STREET FIGHTER TURBO ASTERIX WORLD HEROES BATTLETOADS JIMMY CONNORS BATTLETOADS JIMMY CONNORS BOB STAR WARS ALADDIN 249F STAR WARS ALADDIN 249F BUBSY NIGEL MANSELL MARIO ALL STARS GOOF TROOP 299F F1 POLE POSITION DRAGON BALL Z MARIO KART MAGICAL QUEST BOMBERMAN 93 COOL SPOT NHL PA 93 MR NUTZ MECHWARRIOR POCKY ET ROCKY INT TOUR TENNIS RANMA 1/2 2 PSF LASKBACK EMPIRE STRIKES BACK EMPIRE STRIKES BACK EQUINOX WINTER OLYMPIC YOUNG MERLIN TURTLES FIGHTERS JA9F SIM CITY SECRET OF MANNA 399F	CONSOLE	SFAM+2 JOY	890F
PRINCE OF PERSIA FATAL FURY FATAL FURY STREET FIGHTER TURBO ASTERIX WORLD HEROES BATTLETOADS JIMMY CONNORS BOB STAR WARS ALADDIN BUBSY NIGEL MANSELL MARIO ALL STARS GOOF TROOP F1 POLE POSITION DRAGON BALL Z MARIO KART MAGICAL QUEST BOMBERMAN 93 COOL SPOT NHL PA 93 MR NUTZ MECHWARRIOR POCKY ET ROCKY INT TOUR TENNIS PANMA 1/2 EMPRES TRIKES BACK EMPIRE STRIKES VOUNG MERLIN TURTLES FIGHTERS JA9F SIM CITY SIM CITY SIM CITY SAPF SAPF SAPF SAPF SAPF SAPF SAPF SAPF	CONSOLE	SNES+1 JOY	590F
PRINCE OF PERSIA FATAL FURY FATAL FURY FATAL FURY STREET FIGHTER TURBO ASTERIX WORLD HEROES BATTLETOADS JIMMY CONNORS BOB STAR WARS ALADDIN BUBSY NIGEL MANSELL MARIO ALL STARS GOOF TROOP F1 POLE POSITION DRAGON BALL Z MARIO KART MAGICAL QUEST BOMBERMAN 93 COOL SPOT NHL PA 93 MR NUTZ MECHWARRIOR POCKY ET ROCKY INT TOUR TENNIS PANMA 1/2 EMPIRE STRIKES BACK EMPIRE STRIKES BACK EMPIRE STRIKES BACK EMINOX WINTER OLYMPIC YOUNG MERLIN TURTLES FIGHTERS JASF SIM CITY 349F SIM CITY	WORLD L	EAGUE BASKET	199F
FATAL FURY STREET FIGHTER TURBO ASTERIX WORLD HEROES BATTLETOADS JIMMY CONNORS BOB STAR WARS ALADDIN BUBSY NIGEL MANSELL MARIO ALL STARS GOOF TROOP FI POLE POSITION DHAGON BALL Z MARIO KART MAGICAL QUEST MAGICAL QUEST BOMBERMAN 93 COOL SPOT NHL PA 93 MR NUTZ MECHWARRIOR POCKY ET ROCKY INT TOUR TENNIS RANMA 1/2 2 PSF LASKBACK EMPIRE STRIKES BACK EMPIRE STRIKES BACK EQUINOX WINTER OLYMPIC YOUNG MERLIN TURTLES FIGHTERS 349F LOST VICKINGS 349F SIM CITY 349F			
STREET FIGHTER TURBO ASTERIX WORLD HEROES BATTLETOADS JIMMY CONNORS BOB STAR WARS ALADDIN STAR WARS ALADDIN BUBSY NIGEL MANSELL MARIO ALL STARS GOOF TROOP F1 POLE POSITION DRAGON BALL Z MARIO KART MARIO			
ASTERIX WORLD HEROES WORLD HEROES BATTLETOADS JIMMY CONNORS BOB JEFF STAR WARS ALADDIN BUBSY NIGEL MANSELL MARIO ALL STARS GOOF TROOP F1 POLE POSITION DRAGON BALL Z MARIO KART MAGICAL QUEST BOMBERMAN 93 COOL SPOT NHL PA 93 MR NUTZ MECHWARRIOR POCKY ET ROCKY INT TOUR TENNIS BANMA 1/2 FLASKBACK EMPIRE STRIKES BACK EMPIRE STRIKES FOUNG MERLIN TURTLES FIGHTERS J49F LOST VICKINGS J49F LOST VICKINGS J49F SIM CITY J49F J49F J49F J49F J49F J49F J49F J49F			
WORLD HEROES BATTLETOADS JAMPY CONNORS BOB STAR WARS ALADDIN BUBSY NIGEL MANSELL MARIO ALL STARS GOOF TROOP PI POLE POSITION DRAGON BALL Z MARIO KART MAGICAL QUEST MAGICAL QUEST BOMBERMAN 93 COOL SPOT NHL PA 93 ROOF TROOP INT TOUR TENNIS RANMA 1/2 EMPIRE STRIKES BACK EMPIRE STRIKES BACK EMPIRE STRIKES BACK EMPIRE STRIKES FOUNCY WINTER OLYMPIC YOUNG MERLIN TURTLES FIGHTERS JASF LOST VICKINGS JASF SIM CITY			
BATTLETOADS JIMMY CONNORS JIMMY CONNORS BOB 249F BOB 249F STAR WARS ALADDIN 249F BUBSY 249F NIGEL MANSELL 249F MARIO ALL STARS 249F GOOF TROOP 299F F1 POLE POSITION DRAGON BALL Z MARIO KART MAGICAL QUEST BOMBERMAN 93 COOL SPOT NHL PA 93 MR NUTZ MECHWARRIOR POCKY ET ROCKY INT TOUR TENNIS RANMA 1/2 2 SPF FLASKBACK EMPIRE STRIKES BACK EMPIRE STRIKES BACK EMPIRE STRIKES VOUNG MERLIN TURTLES FIGHTERS 349F SIM CITY 349F SIM CITY 349F SIM CITY 349F SIM CITY 349F		EROES	
JIMMY CONNORS BOB STAR WARS ALADDIN BUBSY ALADDIN BUBSY NIGEL MANSELL MARIO ALL STARS GOOF TROOP F1 POLE POSITION DRAGON BALL Z MARIO KART MAGICAL QUEST BOMBERMAN 93 COOL SPOT NHL PA 93 MR NUTZ MECHWARRIOR POCKY ET ROCKY INT TOUR TENNIS BANKBACK EMPIRE STRIKES BACK EMPIRE STRIKES BACK EMPIRE STRIKES BACK WINTER OLYMPIC WINTER OLYMPIC WINTER OLYMPIC WINTER OLYMPIC WINTER STRIKES BACK WINTER OLYMPIC WINTER STRIKES JASF YOUNG MERLIN TURTLES FIGHTERS JASF SIM CITY JASF JASF SIM CITY JASF JASF SIM CITY JASF JASF JASF JASF JASF JASF JASF JASF			
BOB STAR WARS ALADDIN BUBSY NIGEL MANSELL MARIO ALL STARS GOOF TROOP PIPE POSITION DRAGON BALL Z MARIO KART MAGICAL QUEST MAGICAL QUEST BOMBERMAN 93 COOL SPOT NHL PA 93 MR NUTZ MECHWARRIOR POCKY ET ROCKY INT TOUR TENNIS RANMA 1/2 2 PSF RANMA 1/2 3 PLASKBACK EMPIRE STRIKES BACK EMPIRE STRIKES BACK SUNTY WINTER OLYMPIC YOUNG MERLIN TURTLES FIGHTERS 349F LOST VICKINGS 349F SIM CITY 349F SIM CITY 349F			
STAR WARS ALADDIN BUBSY ALADDIN BUBSY SUBSY NIGEL MANSELL AMARIO ALL STARS GOOF TROOP F1 POLE POSITION DRAGON BALL Z AMARIO KART AMARIO KART MAGICAL QUEST BOMBERMAN 93 COOL SPOT NHL PA 93 MR NUTZ MECHWARRIOR POCKY ET ROCKY INT TOUR TENNIS RANMA 1/2 2 SPF RANMA 1/2 3 SPF RANMA 1/2 3 SPF LASKBACK EMPIRE STRIKES BACK EMPIRE STRIKES BACK EMPIRE STRIKES SAC SUINTER OLYMPIC SAPF YOUNG MERLIN TURTLES FIGHTERS SIM CITY SIM CITY SAPF			249F
ALADDIN BUBSY BUBSY CAPF BUBSY BUGEL MANSELL AGOOF TROOP F1 POLE POSITION DRAGON BALL Z MARIO ALL STARS GOOF TROOP F1 POLE POSITION DRAGON BALL Z MARIO KART MAGICAL QUEST BOMBERMAN 93 COOL SPOT COOL SPOT COOL SPOT MIL PA 93 MR NUTZ MECHWARRIOR POCKY ET ROCKY INT TOUR TENNIS FANMA 1/2 FLASKBACK EMPIRE STRIKES BACK EMPIRE STRIKES BACK EMPIRE STRIKES FUNCTOR WINTER OLYMPIC WINTER OLYMPIC STARD TURTLES FIGHTERS J49F TURTLES FIGHTERS J49F SIM CITY J49F SIM CITY J49F SIM CITY J49F SIM CITY		RS	
BUBSY NIGEL MANSELL MARIO ALL STARS GOOF TROOP F1 POLE POSITION PRAGON BALL Z MARIO KART MAGICAL QUEST MECHWARRIOR MINTZ MECHWARRIOR MORE MINT TOUR TENNIS MAGICAL QUEST MARIOR MORE MINTER OLYMPIC MARIOR MORE MINTER OLYMPIC MINTER OLYMPIC MINTER OLYMPIC MINTER OLYMPIC MORE MINTER OLYMPIC MORE MINTER OLYMPIC MORE MORE MORE MORE MORE MORE MORE MORE			
NIGEL MANSELL 249F			
GOOF TROOP F1 POLE POSITION 299F F1 POLE POSITION 299F DRAGON BALL Z 299F MARIO KART 299F MAGICAL QUEST 299F BOMBERMAN 93 299F COOL SPOT 299F MR NUTZ MECHWARRIOR POCKY ET ROCKY 299F INT TOUR TENNIS 299F RANMA 1/2 EMPIRE STRIKES BACK 299F EMPIRE STRIKES BACK 299F EMPIRE STRIKES BACK 299F YOUNG MERLIN 349F YOUNG MERLIN 149F SIM CITY 349F SIM CITY 349F		NSELL	249F
GOOF TROOP F1 POLE POSITION 299F F1 POLE POSITION 299F MARIO KART 299F MARIOR 299F MIN NUTZ MECHWARRIOR POCKY ET ROCKY 299F INT TOUR TENNIS 299F RANMA 1/2 2 299F RANMA 1/2 2 299F RANMA 1/2 2 299F RANMA 1/2 3 49F EMPIRE STRIKES BACK 299F EMPIRE STRIKES BACK 299F EMPIRE STRIKES BACK 299F TLASKBACK 299F EMPIRE STRIKES BACK 299F EMPIRE STRIKES BACK 299F TURTLES FIGHTERS 349F SIM CITY 349F SIM CITY 349F	MARIO AL	L STARS	249F
DRAGON BALL Z 299F MARIO KART 299F MAGICAL QUEST 299F MAGICAL QUEST 299F BOMBERMAN 93 299F COOL SPOT 299F NHL PA 93 299F MR NUTZ 299F MR NUTZ 299F MR CHWARRIOR 299F POCKY ET ROCKY 299F INT TOUR TENNIS 299F RANMA 1/2 2 299F EMPIRE STRIKES BACK 349F EMPIRE STRIKES BACK 349F EQUINOX 349F YOUNG MERLIN 349F TURTLES FIGHTERS 349F LOST VICKINGS 349F SIM CITY 349F			299F
MARIO KART MAGICAL QUEST MAGICAL QUEST BOMBERMAN 93 299F COOL SPOT 299F NHL PA 93 MECHWARRIOR POCKY ET ROCKY INT TOUR TENNIS RANMA 1/2 2 PLASKBACK EMPIRE STRIKES BACK EMPIRE STRIKES BACK WINTER OLYMPIC WINTER OLYMPIC 349F YOUNG MERLIN TURTLES FIGHTERS 349F LOST VICKINGS 349F SIM CITY 349F	F1 POLE	POSITION	299F
MAGICAL QUEST BOMBERMAN 93 COOL SPOT NHL PA 93 WINTER MECHWARRIOR POCKY ET ROCKY WINT TOUR TENNIS RANMA 1/2 2 FLASKBACK EMPIRE STRIKES BACK EMPIRE STRIKES WINTER OLYMPIC YOUNG MERLIN TURTLES FIGHTERS 349F LOST VICKINGS 349F SIM CITY 349F SIM CITY 349F	DRAGON	BALL Z	299F
BOMBERMÁN 93 COOL SPOT COOL SPOT COOL SPOT COOL SPOT SPOT COOL SPO			299F
COOL SPOT 299F NHL PA 93 299F MR NUTZ 299F MR NUTZ 299F MR CHWARRIOR 299F POCKY ET ROCKY 299F INT TOUR TENNIS 299F RANMA 1/2 2 299F FLASKBACK 299F EMPIRE STRIKES BACK 349F EQUINOX 349F WINTER OLYMPIC 349F YOUNG MERLIN 349F TURTLES FIGHTERS 349F LOST VICKINGS 349F SIM CITY 349F			
NHL PA 93 MR NUTZ MR NUTZ PSF MR NUTZ PSF MICHWARRIOR POCKY ET ROCKY POCKY POCKY ET ROCKY POCKY POC			
MR NUTZ MECHWARRIOR MECHWARRIOR MECHWARRIOR POCKY ET ROCKY 299F POCKY ET ROCKY 299F RANMA 1/2 2 299F RANMA 1/2 2 299F EMPIRE STRIKES BACK 299F EMPIRE STRIKES BACK 349F EQUINOX WINTER OLYMPIC 349F YOUNG MERLIN TURTLES FIGHTERS 349F LOST VICKINGS 349F SIM CITY 349F	COOL SP	QΤ	
MECHWARRIOR 299F	NHL PA 9	3	299F
POCKY ET ROCKY INT TOUR TENNIS RANMA 1/2 2 FLASKBACK FEMPIRE STRIKES BACK SUINOX WINTER OLYMPIC YOUNG MERLIN TURTLES FIGHTERS LOST VICKINGS SIM CITY 349F 349F 349F 349F 349F 349F 349F 349F			299F
RANMA 1/2 2 299F FLASKBACK 299F EMPIRE STRIKES BACK 349F EQUINOX 349F WINTER OLYMPIC 349F YOUNG MERLIN 349F TURTLES FIGHTERS 349F LOST VICKINGS 349F SIM CITY 349F	POCKY E	TROCKY	299F
FLASKBACK 299F EMPIRE STRIKES BACK 349F EQUINOX 349F WINTER OLYMPIC 349F YOUNG MERLIN 349F TURTLES FIGHTERS 349F LOST VICKINGS 349F SIM CITY 349F	INT TOUR	TENNIS	299F
EMPIRE STRIKES BACK EQUINOX 349F WINTER OLYMPIC YOUNG MERLIN TURTLES FIGHTERS 349F LOST VICKINGS 349F SIM CITY 349F	RANMA 1	/2 2	299F
EQUINOX 349F WINTER OLYMPIC 349F YOUNG MERLIN 349F TURTLES FIGHTERS 349F LOST VICKINGS 349F SIM CITY 349F	FLASKBA	CK	299F
WINTER OLYMPIC 349F YOUNG MERLIN 349F TURTLES FIGHTERS 349F LOST VICKINGS 349F SIM CITY 349F	EMPIRE S	TRIKES BACK	
YOUNG MERLIN 349F TURTLES FIGHTERS 349F LOST VICKINGS 349F SIM CITY 349F	WINTER	N VMPIC	349F
TURTLES FIGHTERS 349F LOST VICKINGS 349F SIM CITY 349F	YOUNG M	ERLIN	
SIM CITY 349F	TURTLES	FIGHTERS	
	LOST VIC	KINGS	
SECRET OF MARINA 399F	SIM CITY	OF MANNA	
	SECHET	JE MANNA	9335

DRAGON BALL Z FR 489F STREET OF RAGE 3 529F ECOLE DES CHAMP. 429F THE LOST VICKINGS 389F 529F PRINCE OF PERSIA 389F SONIC 3 LAND STALKER FR 449F **VIRTUA RACING** 689F ART OF FIGHTING FR 449F JUNGLE BOOK 449F

FIFA SOCCER NHL PA HOCKEY 94

389F

489F

DRIVE

NEC			
CONSOLE DUO R	2180F	ART OF FIGHTING (A.CARD)	399F
STREET FIGHTER	299F	FATAL FURY 2 (A.CARD)	399F
W .HEROES 2 (A.CARD)	449F	ARCAD CARD DUO	990F

NEO GEO

CASTLEVANIA

NBA JAM

NEO GEO SEULE	1990F
ART OF FIGHTING 2	1490F
KARNOV'S REVENGE	1490F
SUPER SIDEKICKS 2	1590F
WIND JAMMER	1190F
WORLD HEROES JET	1590F

N E O G E O OCCAZ

ı		
	N.GEO OCCAZ + 1 JEU	1790F
	MAGICIAN LORD	299F
	NAM 75	299F
	CYBERLIP	299F
١	BLUES JOURNEY	399F
ı	NINJA COMBAT	399F
١	BURNING FIGHT	399F
ı	EIGHT MAN	449F
	KING MONSTERS 2	499F
J	ART OF FIGHTING	499F
ì	THREE COUNT BOUNT	499F
	ROBOT ARMY	549F
	MUTATION NATION	599F
ì	TRASH RALLY	599F
	WORLD HEROES 2	699F
	FATAL FURY 2	699F
	SENGOKU 2	699F
	SUPER SIDE KICKS	799F
	LAST RESORT	799F
	VIEW POINT	899F
	FATAL FURY SPECIAL	1199F
	SAMURAI SHODOWN	1199F

MEGADRIVE OCCAZ

389F

389F

STRIDER	99F
SPIDERMAN	99F
SHINOBI	99F
DECAPPATACK	99F
STREET OF RAGE	99F
FANTASIA	99F
WORLD CUP ITALIA	99F
CASTLE OF ILLUSION	129F
FATAL REWIND	129F
EUROPPEEN CLUB SOCCER	129F
CHUCK ROCK	129F
MERCS	129F
BATMAN	129F
TERMINATOR	149F
TAZMANIA	149F
DAVID ROBINSON	149F
THE IMMORTAL	149F
QUACKSHOT	149F
BACK TO THE FUTURE 3	149F
ROAD ROASH	149F
GOLDEN AXE 2	149F
SONIC 2	179F
STREET OF RAGE 2	199F
MONACO GP 2	199F
FATAL FURY	199F
JURASSIC PARK	199F
SUNSET RIDERS	199F
COOL SPOT	249F
ASTERIX	249F
ALLADIN	249F
FLASBACK	249F
MORTAL KOMBAT	249F
ECCO THE DOLPHIN	249F
STREET FIGHTER 2'	299F
ETERNAL CHAMPIONS	349F

GRAND CHOIX DE JEUX NEC CARD ET CD EN PROMOS: EX: R-TYPE 1,2:TIGER ROAD; BOMBERMAN 93; SINBAD; FINAL SOLDIER; KUNG FU; FORMATION SOCCER; STREET FIGHTER..TEL

COMMANDE À RETOURNER À : POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

CONSOLES - JEUX QUANTITÉ

TOTAL À PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.

CHEQUE

PRENOM:

NOM: ADRESSE :

PAIEMENT:

CARTE BLEUE: N°

CP:

TEL: VILLE:

MANDAT LETTRE DATE D'EXP: . ./ . .

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE :

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. 3

TIPS



Salut 1es amisi

Tout d'abord, merci d'avoir été aussi nombreux (et rapides) à répondre à notre "Référendum Spécial Tips". Nous vous communiquerons les

résultats le mois prochain. Après la déferlante de tips du mois dernier, vous

m'accorderez bien un peu de repos. Non? Bon, O.K.! Puisque c'est ainsi, je vous ai préparé beaucoup de surprises. On va commencer par un tip digne de la rubrique "Tips" de Consoles+: le Select Stage (code pour choisir son niveau) de Sonic 3 sur Megadrive. C'est pas joli, ça? Ensuite, je vous dévoile tout, j'ai bien dit tout, sur les Tortues Ninja Tournament Fighters sur Super Nintendo, qui sort ce mois-ci. Vous pourrez donc profiter pleinement de ce jeu de baston. Ce n'est pas encore suffisant? Rassurez-vous, ce n'est que la face visible de l'iceberg. Et ne loupez pas les plans des premiers niveaux de Wario Land, Super Mario Land 3. Sam vous dévoile tous les passages secrets. Quant à moi, je vous retrouve le mois prochain, pour un numéro double et une rubrique "Tips" encore plus chanmaille. Ciao!

MD

SOMIC 3

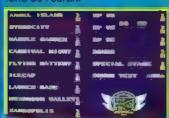
Pour choisir son niveau

Ouil c'est le tip que vous attendiez tous depuis la sortie du jeu. Ouil il s'agit bien de l'un de ces codes bizarres qui vous permettent de vous balader un peu partout: un Select Stage. Encore une exclu signée Consoles+! Vous remarquerez, en effectuant ce tip, que des noms de niveau qui n'existent pas dans la cartouche apparaissent dans le Select Stage. Alors, sont-ce les noms

des niveaux de la cartouche d'extension? Ou tout simplement des niveaux que l'on ne peut atteindre qu'au moyen d'une nouvelle manip'? On vous tient au courant.



Réalisez lone tip, juste aprèsavoir entendu la voix Sega, au moment où Sonic déboule du fond de l'écran.



Et hop! clest magique, c'est Sonic. Vous voici dans le Select Stage. Merci Consoles+!



Si tout s'est bien passé, une sonnerie retentira e vous aurez la possibilité d'entrer en Sound Test, juste en dessous de Compétition.

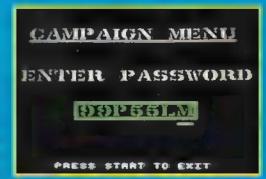
Lorsque Sonic apparaît, faites très, très rapidement: Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Haut.

SNIN

DESEKT STRIKE

Pour voir la fin

Si vous êtes un guerrier sur écran dans l'âme, vous possédez sûrement cette cartouche. Alors, continuez donc votre lecture: il y a une astuce juste en dessous! Attention, elle arrive, n'arrêtez pas de lire ma prose, attention, la voilà, c'est parti!



Tapez ce code dans les passwords...



Votre mission porte un nom bien particulier: Win Screen. Ce qui signifie "écran du vainqueur"...

MD

RANGER

Pour ralentir le jeu
Pour tous ceux qui trouvent que le jeu est trop rapide, j'ai une bonne nouvelle. Pour tous ceux qui le trouvent trop lent, j'en ai une mauvaise. Il existe un tip qui permet de ralentir le jeu. Encore une mauvaise nouvelle pour ceux qui trouvent le jeu trop lent: je vais vous le donner! Je suis vraiment un monstre, il y a des fois où je me dégoûte, j'ai envie de me frapper, mais, que voulez-vous, on ne change pas si facilement. Allez hop, le tip! Non, mais...



Après avoir fait Pause, effectuez le tip. Si tout se passe correctement, la musique redémarrera. Pour annuler le tip, il suffit de faire une pause et de l'enlever aussitôt.

Pendant le jeu, faites une Pause puis, sur votre paddle: Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, C, B, A, Droite et Gauche.



Et le voici, l'écran de fin!

Entrez le code 99P55LM.



BOUTIQUE: 75016 PARIS 40 71 04 84

PARTENAIRE OFFICIEL DE TA SOEUR

				النفادية
SMES/SME #SFG		GAMEBOY OKAZS		
MANAN SOCCER	S297	CONSOLE . 1 J		
SINES METROID	529		IEUX A PARTIR	DF 70 F
AFA SOCER	529	E. VALLE	1	40
ANMA 1/2 4	589 F		3D0	1
LEGEND	549 F	CONSOLE PAL		4990F
TUNT RACE FX	589 F	CONSOLE MISC		3990 F
USCLE BOMBER	589 F	JUDASSIC PA	RK/ ANOTHER	WORLD
LES OKAZS		THE HORDE/	TOTAL ECLIPSE	ONT OF
CONSOLES A PARTIR DE 499F		THIS MEETO	A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH	
ZOMBIE J. MI	349 €	COSM/ ERCA	A 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	J JOHN
PAOON MALEZ	4997		ER WING COM	
AND A STATE OF THE PARTY OF THE	399		ISTED GAMES!	
PERH PACK	29 F	ET TOUTES		
STAR FOX	199 F		CES ITE ITS	
SATMAN STREET FIGHTER TURBO	99 F	J	AGUAR	
MORTAL KOMBAT	99 F	CONSOLE		2190 F
GOEMON	329 F	ET TOUTES LES	NEWS !	
MR NUTZ	299 F			
EMPIRE STRIKE BACK	299 F	NEO	GEO OKA	S.
F ZERO	99 #		-	
MARIO KART	249 F	SAMOURA		990
ALADDIN	249 F	VIEW POINT		990 #
ADDAM'S FAMILY 132	199 F	ART OF FIGURE	1	490 F
COOL SPOT	329 F	SIDE-KICK	1	890 F
TPLEIN D'ANTRES TELEPH	ONEZ !	HEO		1649
MUGADRIVI		HOUS BACH	ETOER	9//
			LES S. NINTE	roo A
PSG CHAMPION	389 F	EMDORMA		
MBA JAM	499 #			77
STREET OF RAGE 3	429 F	T08277	S JEUX	76
LESOKAZS		100	1	
CONSULES A PARTIR DE 499	21	BLAN M	WOT O	
SHINING FORCE	249 F	DIRECTE	¥IRIVAL!	XREAMS,
THAT TOURNAMENT	299 F	OR THE WAR	AU tradition	
NBA JAM	329	1		
COOL SPOT	199 F	PALITY OF ANY	OFFREE ROOF A.TO	TO TEST OF
STREET FIGHTER	299 F	STOCKI.	A SE	47
ROCKET KNIGHT	299 F	7.4	11 DE 1 A 37	173
FLASH BACK	299 F	a partir de		THE PARTY OF THE P
50 mc 2	149 F	a partir de	S DBZ, SAIL	DKIMOON
FATAL FURY	199 F		B DBZ, SAILO	MOON
JUNGLE STRIKE	299 F 329 F	STREET F		
DRAGON BALL 2 2 (JAP)	399 F	a partir de	30 F	The same
ALADDIN	249 F		PLASTIFIEE!	
FIFA	299 F		ES DBZ a par	
SONIC SPINEALL	249 F	- PUZZLES	500 et 1000 j	Dieces
	1	- TEC STIII	ПОри	

EPILEPTIK, 45 BOULEVARD MURAT 75016 PARIS TELEPHONE: 40 71 04 04 PAX: 40 71 05 08

(F)) (S()) (F)	- JEUX		PRIX
			- a
TOTAL A P	AYER PLUS 30F D	EPORT	
Nom:	Prenom:	Téléphone:	

Prenom: Nom:

Adresse:

C.P. :

Ville:

Signature:

SNIN

Cowabunga! Dans la famille "Je lance des cris de guerre débiles, je mange des pizzas a mon quotient intellectuel est au niveau le plus bas", l'appelle les tortues Ninja. Les voilà! Elles répondent toujours présent à l'appel. En attendant, voici tout, et quand je dis tout, c'est tout, sur les TMNT: code pour jouer avec les boss, le code pour prendre un des livreurs de Domino's Pizza ou de Pizza Hut [NDSAM: pour moil], etc.

sur la page-titre du leu lever la seconde manette



ez les tips sur cet écran avec 🖩 deuxième manette.

MCD

Level 2 : ELECTRO

Level 5

Level 3: WALLABY Level 4: GALLON 66

Level 7: PUBLIC45

Level 8 : KIDNEY2

Level 6: HELPINHAND

FALCON499

THE AMAZING SPIDERMAN VER

Pour obtenir les codes de tous les niveaux

Comme d'habitude, une bande de bandits sème 🔳 pagaille dans la ville de New York. Et vous, qui êtesvous, dans l'histoire?

Le petit Spiderman, Oui! L'homme-araignée en per-

sonne. Mais il n'est pas très doué, 🛍 c'elli à vous de l'aider. Et 🖬 vous n'êtes pas doué non plus, c'est moi qui vais vous aider. Comment? Tout simplement en vous

refilant les codes de tous les niveaux.

Level 9 : PENCIL6

Pour obtenir deux vitesses en High Speed

Rendez-vous dans les options. Vous yous apercevrez que les deux vitesses sont apparues.



Sur la seconde manette, faites, à la page de présentation: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A.

Remarque importante: ce code fournit deux vitesses en High Speed en version française. Sur les versions américaine et japonaise, il vous en donne une troisième.

Pour obtenir 10 crédits en mode Story Battle

Avec la seconde manette, sur la page de titre, faites:

Si vous ne vous êtes pas trompé, vous entendrez le bruit d'une explosion.



Allez donc vérifier les options. On your offre ffectivement la possibilité

Vous êtes bien en Story Battle...



En Story Battle, lorsque vous mourez, vous constatez au'il vous reste bien . Continue. Normal, vous venez en jouant d'en utiliser

dans le décor des boss en mode Versus

Avec la seconde manette, sur la page de titre, faites: L, R, L, R, L. R. A.

Pour jouer



fletro Train et Studio 6.



Comme vous voulez.

Pour obtenir les jauges de super-pouvoirs en mode Story Battle

Avec la seconde manette, sur la page de titre, faites: Haut,

Gauche, Bas, Droite, X, Y, B, A, X, Y, B, A, X. Vous entendrez alors le bruit d'une explosion.



Et vous avez bien obtenu les jauges de super-pouvoirs.

Pour jouer avec Karai et Ratking en mode Versus

Faites, sur la page de titre, avec la seconde manette: X, Haut, Y, Gauche, B, Bas, A, Droite, X, Haut.



es deux personnage ont invisibles. 🗃 sont lacés au-dessus de



SUS THE KINGPIN



Et voilà où vous mènera le code PENCIL 6. Merci Consoles+!

MCD

SON OF CHUCK

Pour passer de niveau en niveau

Ah! Les programmeurs de Core Design sont aussi malins que les autres. On sacre Chuck Rock vedette, et on le replace dans différents contextes: Chuck Rock 2, Son of Chuck (le fils de Chuck) par exemple, et, bientôt, Chuck Rally, qui mettra en scène les deux protagonistes dans une course du genre Mario Kart. Les bonnes idées, ça se rentabilise. Bref... Moi, je suis là pour vous aider dans Chuck Rock 2. Qu'est-ce qui vous ferait plaisir? Un Select Stage? Pas de problème!

Pendant le jeu, faites Pause, puis: B, A, Droite, C, A, B, A, Gauche. Ensuite, il suffira de remettre la Pause, de maintenir A et d'appuyer sur Droite pour vous rendre au niveau suivant, ou Gauche pour le niveau précédent.



Durant le jeu, faites Pause, puis effectuez le tip. Enclenchez de nouveau la Pause, appuyez sur A et Droite pour...



... passer au niveau suivant, ou sur A et Gauche pour...



... revenir au niveau précédent. Vous pouvez user de ce tip autant de fois que vous le

Amateurs de foot, attention! Voici la super Recette OCEAN

pour gagner... une télé, des Super Nintendo, des jeux Rock'n Roll Racing!

- 1) Allez à la page 93
- 2) Prenez vos crayons
- 3) Ajoutez un peu de réflexion tout en remuant doucement vos méninges
- Pas la peine d'assaisonner.
 C'est déjà prêt l'
 - 4) Une fois, les ingrédients mélangés, laissez cuire quelques instants
- 5) Après cuisson (le temps de remplir une carte postale), pourquoi pas remporter un super lot?

Alors courrez vite
à vos fourneaux.
Nous vous attendons nombreux!
Et que la recette soit bonne!!!

MD

MISTER NUTZ

Pour plus d'énergie et passer au niveau suivant sans se fatiquer

C'est bien du jeu que nous avons élu Consoles+ d'Or 1993 dans la catégorie plates-formes dont je vous parle. Cet excellent soft, réalisé par deux Français, vaut vraiment le détour. Le code dévoilé ici vous permet de remonter le niveau de vos pastilles d'énergie autant de fois que vous le voulez, et de passer au niveau suivant. Vous êtes tellement nombreux à me dire

sur la Hot-Line de Consoles+ que vous avez un mal fou à réaliser ce tip que j'ai décidé de vous l'expliquer avec les photos! Génial, non?

A réaliser sur la seconde manette! Au moment où les nuages de la page de présentation apparaissent, maintenez: L, R, Select et Start. Tout en maintenant ces quatres boutons appuyés, faites: Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite.

Le mot "Start" se transformera alors en "Cheater".



A l'apparition de cet écran, réalisez le tip.



Dès que vous l'aurez fini, le mot 'Start" se transformera en "Cheater"



Au cours du jeu, vous n'aurez plus qu'à appuyer sur L pour remonter votre niveau d'énergie et sur R pour passer au niveau suivant.

SNIN

STORE

Bonjour, comment t'appelles-tu?

- Je ne m'appelle pas, ce sont les autres qui m'appellent! Mon nom est Bob, James Bob.' Vous venez de lire un passage de l'interview exclusive effectuée par Consoles+ dans les locaux d'Electronic Arts. Etonnant, non? Toujours est-il que B.O.B, pour rentrer chez lui, va avoir besoin d'un coup de main, surtout si vous n'êtes pas un pro du paddle. Pour cela, il faut tricher. Ce n'est

Pour avoir des armes infinies

Entrez le password 196420.

pas beau, je sais, mais de temps en temps... Bidibidi. - Merci, B.O.B,

au revoir!"



Tapez ce code, validez-le. La mention "Invalid Password" apparaitra. N'en tenez pas compte...



et commencez le jeu normalement. Votre jauge affiche dès le départ 99 pour les munitions et 09 pour es objets. Dément, non?



Au lieu de taper le code 171058 entrez: 191058.



Et vous voici dans la deuxième série de niveaux, par exemple avec 99 vies et 09 pour chaque objet.

Pour avoir 99 vies et votre jauge d'objets à 09 dans n'importe quel niveau

Lorsque vous obtenez un password, remplacez le deuxième chiffre par 9.

36 15 Le Maître du Jeu LDEOF

Pose tes questions, en direct, aux Maîtres du Jeu Trucs, astuces, codes, solutions complètes plus 650 jeux consultables 24h/24h

Du 1er au 30 juin 94 sur 36 15 VIDEOFIL

Gagne 2 consoles 3 DO

et plus de 150 jeux FIFA SOCCER (SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE)!



TIR AU BUT gagne ta
CONSCLE DO
ainsi que des dizaines de jeux vidéo
e des CENTAINES
DE CADEAUX

MEDIAPROGRES - 38 15 VIDEOEIL - 2 19E/m

Tu peux aussi appeler les Maîtres du Jeu, leur poser tes questions et consulter les trucs et astuces des meilleurs jeux vidéo par téléphone au

et des CENTUINES DE CADEAUX

36 70 93 93

8.76 F, puis 2.19F/m

WARIO LAND

PLANS

SUPER MARIO LAND 3

Légendes



Cases cachées et invisibles



Permet à Wario de voler un court instan



Lot de 10 pièces d'or



1 pièce d'or



Dote Wario d'un casque à cornes



Clef donnant accès aux salles aux trésors



Dote Wario d'un casque à cornes



Dote Wario d'une tête de dragon



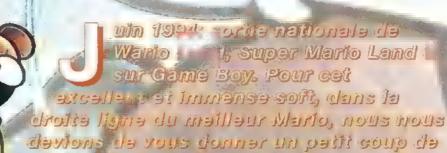
Rend Wario invincible un court instant



Surprise!



10 cœurs



deviens de vous donner un patit sous de malu. Ainst, au fil de ces et pages de de ces et fil us, tous pourrex retrouver les éel revuors vous evant les rures rivelles autites de partir sur les enouges bases, leur vous evolus vous evolus vous evolus vous evolus vous evolus enouges bases enouges premiers evolus vous evolus enouges ensembles ensemb

jusqu'alors inviolèss par l'homme

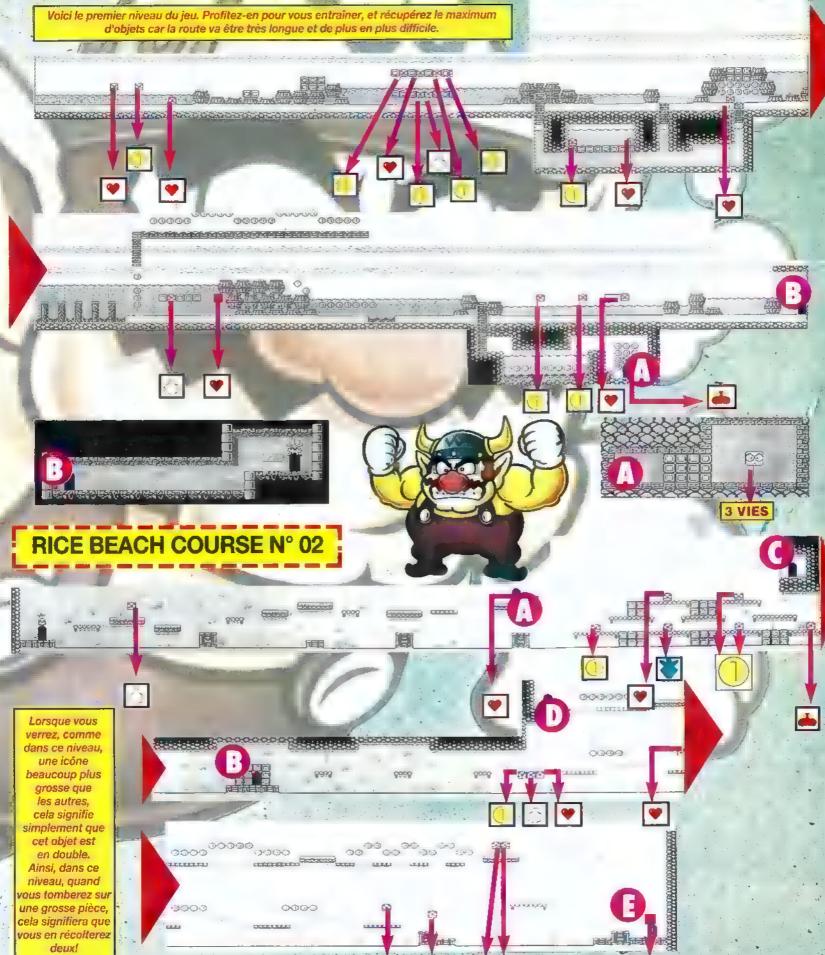
Vous avez décidé de récupérer la statue de la princesse Toadstool avant Mario? Vous voulez vous approprier les différents trésors des pirates? En bien, à Consoles, nous sommes prêts à vous aider. Et si vraiment, par la suit à vous restez coincé, n'hésitez pas lous appeler sur la Hót-Line de Consoles, au 46.52.28.02, les mercredis de 13 h 30 à 17 h 30 et les vendredis de 17 heures à 19 h 30, et seulement à ces horaires la, et nous vous aiderons. Good juck...

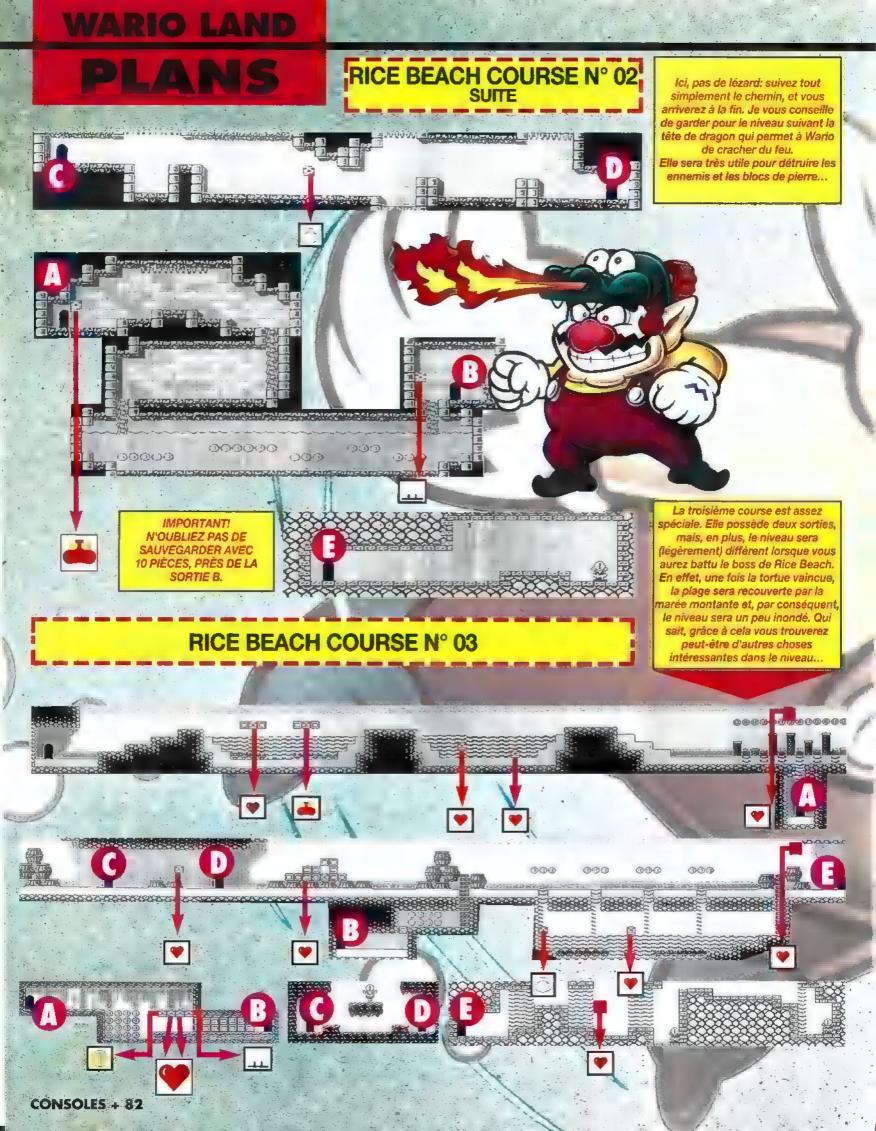
Sein

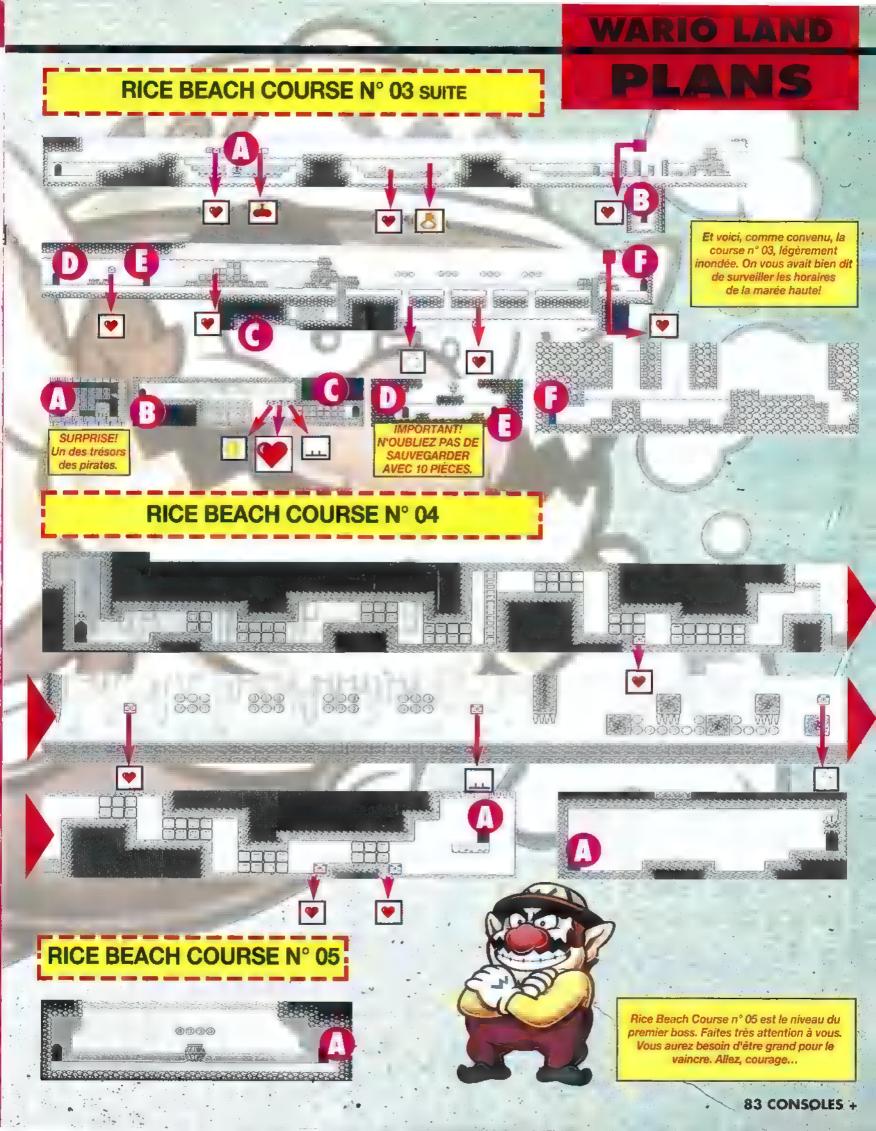
3 VIES 0000

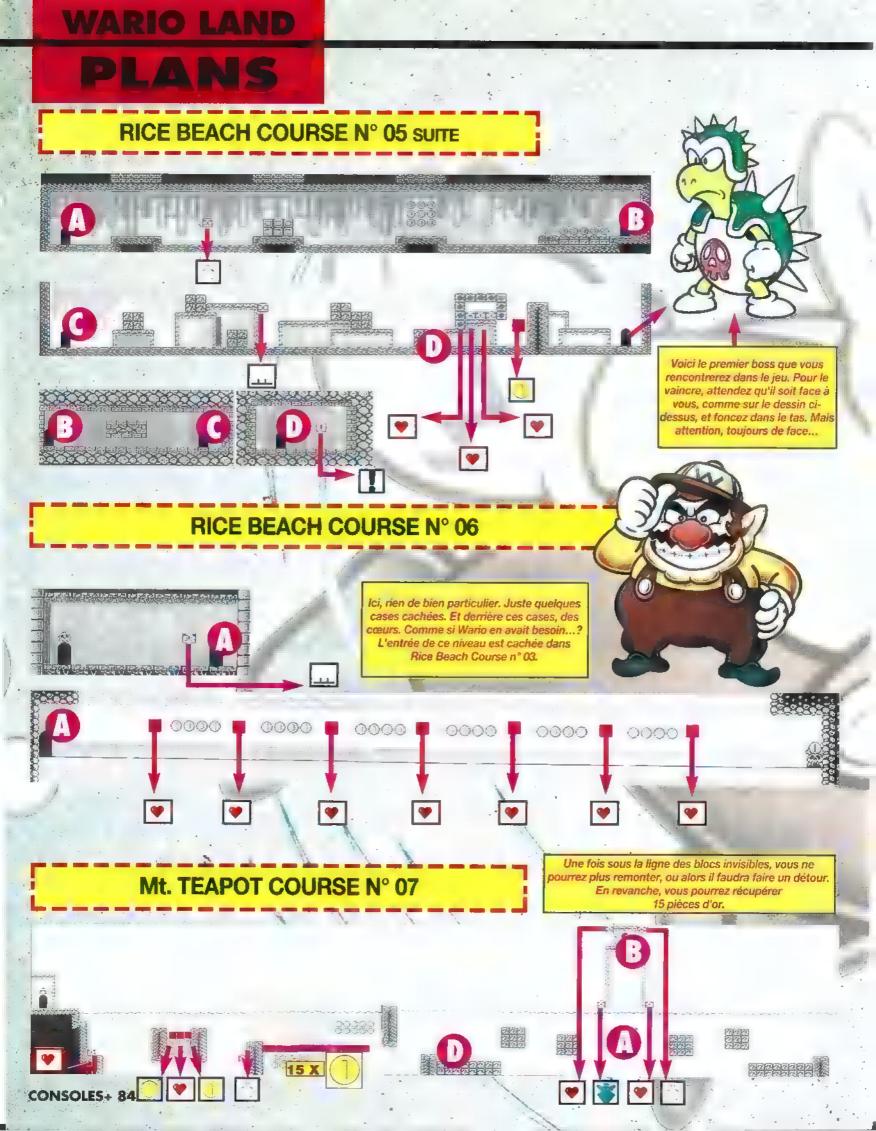
81 CONSOLES +

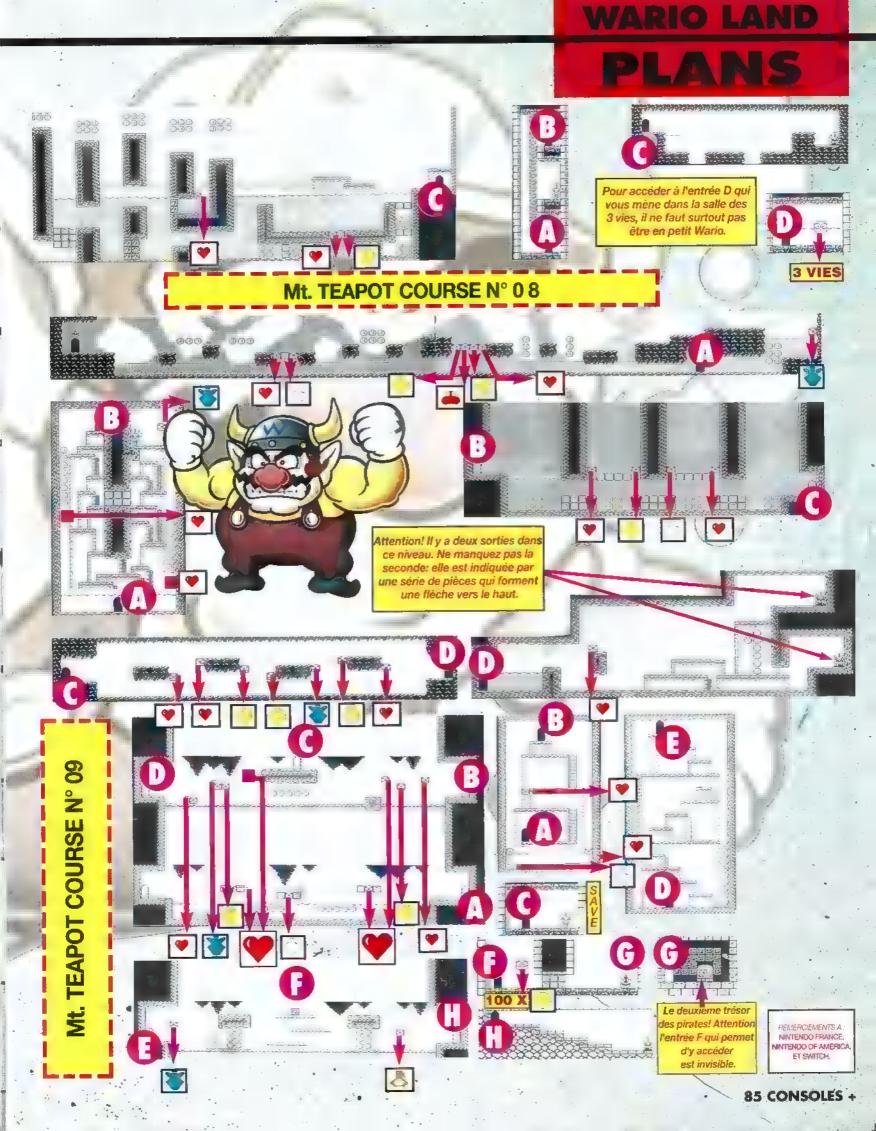
RICE BEACH COURSE N° 01











SUPER NINTENDO

REVIEW



ttendu depuis pas mal de temps maintenant, voici enfin venir sur nos consoles Super Nintendo Wolfenstein 3D

Almanaura de vertielles Semales,

adorateurs des catacombes et maniaques de la gâchette, ce pu est fait pour vous!
Wolfenstein 3D vous permet d'incamer un ex-espion, B.J. (Bon ovi?) Blazkowicz. Après avoir

Wolfenstein 3D vous permet d'incamer un ex-esbion, B.J. (Bon Tovi?) Blazkowicz. Après avoir fait vos preuves d'homme d'action sur le terrain, vous êtes maintenant au service du président de votre pays. Ce demier vous envoie souvent sur des missions su cide de la plus haute importance. Tel un professionnel, vous us contentez de mener vos tâches pion, et de rougeir tivant. Wolfenstein 3D vous propos lainsi de revivre les six demières missions de ce super-hèros des temps modernes. Vous devrez donc vous échapper des prisons d'un donjon, débarrasser le monde d'un infâme scientifique, détruire le laboratoire du docte ir Schabbs, récupérer les plans d'attaque d'une guerre chimique, réduire à néant le chevalier de la Mort (un mutant effroys ple) et, enfin, assassiner le comte du château de Wolfenstein!

Autant vous dire que ces missions ne seront pas de tout repos! Armé au départ d'un simple pistolet, vous découvrirez au fil des d'iférents piveaux de nouvelles armes bien plus efficaces et destructrices; un fusil niveaux de nouvelles armes bien plus efficaces et destructrices: un fusil mitrailleur, une mitraillette, un lance urenades ou encore un lanceflammes! Faites attention aux gardes qui hantent les étal es du château, car même si leur puissance de feu est relativemen faible leur nombre fait leur force! Des passages secrets fourmillent dans tous les niveaux, regorgeant de trésors allemands, de trousses de premiers secours et de nouvelles armes. A vous de les découvrir! Maintenant que vous êtes briefé sur le jeu, il ne vous reste plus qu'à empoigner voire manette et à énétror dens le château de Wolfenstein. Mais attention beaucoup y sont entrés, peu en sont ressortis!



Les boss de fin de niveau sont impressionnants sur bien des points: taille, armement, résistance, ils ont tout pour eux! Seules les armes les plus puissantes vous en débarrasseront.



Le boss du niveau 1-3. Vous avez peut-être des renseignements à lui demander?



Le boss du niveau 2-4 ressemble beaucoup au premier boss. Il est cependant bien plus dangereux!



Où se trouve le passage secret? Derrière cet arbuste, cet aigle impérial ou bien ce rideau rouge?

LE NIVEAU 1-1

Tous les passages secrets ont été découverts. Observez attentivement la carte pour, à votre tour, les déceler.





SUPER NINTENDO

REVIEW

LES OBJETS

Que serait un jeu d'aventures/action sans objets à glaner? Un mauvais jeu d'aventures/action, pardi! Tout au long des différents niveaux, vous trouverez les ustensiles indispensables au bon déroulement de vos missions.



Cette caisse de munitions vous servira à recharger sans problème votre pistolet mitrailleur.



Cette trousse de secours vous sera fort utile, et souvent indispensable, pour panser vos plaies.



Quel trésor, mes amis! Si vous parvenez à les dérober tous, un bonus vous attend à la fin du niveau!



Cette clé en argent ouvre les portes de couleur grise.



Cette caisse est destinée à votre bazooka (si toutefois vous en possédez un!). Vous y trouverez cinq granades.



Cette appétissante cuisse de poulet remontera juste ce qu'il est nécessaire vos points de vie.



Cette icône est une Extra-Life! Il y en a au moins une dans chacun des niveaux. A vous de les trouver.



La clé en or, elle, ouvre certaines portes blanches.

LOOK SCORE LITCH H.P. 1 90

Après de longues heures de galère a errer dans les couloirs du château, voici enfin la porte de sortie!

Cette sacoche contient non seulement votre 4-heures, mais elle vous permettra aussi d'emmagasiner plus de munitions. Très utile!



LES ARMES

Sans elles, vous ne pourriez jamais terminer ce jeu! Les nouvelles armes sont souvent cachées dans les passages secrets, tout comme leurs recharges. Il ne vous reste plus qu'à les découvrir!



Le fusil mitrailleur est la première arme que vous découvrirez dans le jeu. En maintenant le bouton de tir enfoncé, vous cracherez des rafales d'une balle.



La mitraillette est fort utile quand les ennemis sont nombreux à l'écran. Elle tire des rafales de deux balles! Attention à votre compteur de munitions!



Le bazooka est très puissant. Il détruit n'importe quel ennemi du premier coup (excepté les boss). Attention, ses munitions sont rares.



Cette arme est un subtil mélange de lance-grenades et de lance-flammes: vous envoyez des balles qui explosent au contact des ennemis. Très efficace!

LES ENNEMIS

Le château de Wolfenstein regorge de mille et un dangers. Les ennemis que vous rencontrerez dans cette aventure sont plus ou moins dangereux. Les hommes de garde du comte de Wolfenstein sont nombreux, et c'est là toute leur force. Les rats, devenus géants après des manipulations génétiques, et autres bestioles sorties des laboratoires du docteur Schabbs sont eux aussi de partie. Une seule solution s'impose: tirez dans tout ce qui bouge!



Les soldats en bleu, aussi appelés gardes d'élite, sont plus coriaces à détruire, car plus puissants.



Les mutants, résultats de manipulations génétiques, attaquent en bande. Les dégâts qu'ils vous font subir sont importants.



Les soldats vêtus de marron sont les premiers ennemis que vous rencontrerez. Leurs coups sont assez faibles, et ils sont faciles à éliminer.



Ne prenez surtout pas ces personnages en blanc pour des infirmiers: il s'agit d'officiers. Leur puissance de destruction est assez élevée.



Les rats sont peu dangereux et très faciles à éliminer: une seule balle suffit à les détruire. Brigitte Bardot va encore lancer des pétitions!



Après un rude combat, "n'est pas rare de voir traîner sur "sol les carcasses vos ennemis. Beurk, ne marchez pas dessus!



Sur micro-ordinateur, nous avions droit au portrait de Hitler. Censure Nintendo oblige, c'est son frangin l'ennemi en chef i n'a pas de moustache).

MIS

our encore!



orsque l'on ouvre une porter un chien peut vous sauter à la gorge, un groupe de soldats se ruer sur vous, ou encore, quand une pièce vous semble vide, soudain un ennemi planqué vous tirer dessus par-derrière. Soule la musique me gave, car elle est très lassante à la longue. Or, il ne laut surtout pas couper le son, car il est très important d'entendre une porte qui s'ouvre derrière soi si on ne veut pas avoir de mauvaises surprises. Je vous recommande ce jeu passionnant, d'autant plus que l'utilisation de la 3D renouvelle le genre et qu'il n'en existe aucun autre de ce type sur console. De plus, une fois que l'on a terminé le jeu, or peut encore le reprendre depuis le début en essayant de trouver tous les passages secrets et les nombreux trésors cachés un peu partout. Après avoir fait un carton sur PC, Wolfenstein 3D mérite d'obtenir le même

uccès sur SNIN (et bientôt sur MD), et j'espère que Doom suivra (c'est la suite, avec de liens cette fals), le contournable

SUPER NINTENDO REVIEW



ÉDITEUR: IMAGINEUR DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: I

AVENTURES/ACTION

1 JOUEUR

CONTRÔLE: TRÈS BON

DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3

CONTINUE: PASSWORDS

PRESENTATION



Un écran-titre magnifique, ainsi qu'une démonstration des niveaux.

GRAPHISMES

70%

Il faut se faire à la pixellisation, qui devient très importante près des décors ou des sprites!

ANIMATION



Pas de ralentissement à signaler. To

MUSIQUE



Un morceau par niveau. Bien que basés sur des mélodies simples, ils sont angoissants à souhait.

RRUITAGES

86%

Chaque action importante est ponctuée par un jingle sonore excellent et parfois digitalisé!

DUREE DE VIE

88%

Les différents niveaux proposés sont de plus en plus longs et difficiles à terminer.

JOUABILITE

90%

Les différentes actions à effectuer avec la manette sont bien étudiées. Ultra-jouable!

INTERET

92%

Les amateurs du genre peuvent se ruer sur cette cartouche, les autres doivent absolument l'essayer. Quand on commence, on ne peut plus s'arrêter!



LA VICTOIRE EST ENTRE VOS MAINS.

REVIEW

FIFA INTERNATIONAL SOLUTION OF THE PROPERTY OF

A vec la coupe du monde de football aux Etats-Unis, les jeux de football se multiplient sur consoles. Rendez-vous compte, c'est près de six nouveaux jeux (toutes machines confondues) qui sont attendus pour la mois le juin. Croyez-moi, la lutte pour la première place va être féroce!

FIFA International Soccer dispose plus d'un atout dans son jeu pour prétendre au titre 🧓 meilleure simulation football de l'année: des options à n'en plus finir, des dizaines de sprites différents pour animer chacune des multiples actions et, enfin, possibilité de jouer jusqu'à cinq joueurs simultanément. De plus, cette simulation de foot bénéficie de la notoriété d'une précédente version, sortie sur Megadrive l'année passée et élue Consoles+ d'or dans la catégorie des simulations sportives. On ne pouvait rêver meilleure publicité. Alors, cette conversion sur Super Nintendo, c'est du tout bon ou du réchauffé sans saveur? FIFA International Soccer propose une vue du terrain 💨 trois quarts, ce qui donne une profondeur du terrain vraiment exemplaire: du 16/9º grand luxe pour pas un rond! Côté graphismes, je vous l'ai annoncé précédemment, les programmeurs d'Electronic Arts n'ont pas chipoté sur les moyens. On ne dénombre pas moins d'une demi-douzaine de sprites différents par action. Par exemple, sept sprites ont été nécessaires pour animer un retourné, et encore six autres pour le plongeon du gardien. Plus poussé, c'est impossible! Le fruit de ce travail herculéen est vraiment stupéfiant. Par ailleurs, FIFA International Soccer dispose d'une palette vaste 🥏 complète d'options, qui constituent un des points forts cette cartouche. Chacun de vous y trouvera son bonheur: vous pourrez paramétrer vos matchs comme vous l'entendez. C'est a vous, par exemple, de décider de la présence ou de l'absence d'un arbitre (dans ce demier cas, bonjour la castagne sur le terrain), de l durée chacune des deux mi-temps, d'actionner les hors-jeu, de choisir votre équipe parmi une bonne cinquantaine, de jouer en mode Simulation ou en mode Action... A tout instant du match, un ralenti d'une grande qualité yous permet de voir et revoir l'action précédente. La manette se transforme alors en véritable magnétoscope. FIFA International Soccer, your l'aurez compris, est certainement la simulation 🧼 football la plus complète du marché... peut-être au détriment de la jouabilité!



Balle pleine lucarrie Le gardien ne peul absolument rien faire!

LES OPTIONS - PARTIE 1

Eh bien, oui, il y a tellement d'options dans cette cartouche de jeu qu'un seul encadré ne suffit pas à toutes les contenir! Je vous propose donc dans un premier temps d'étudier les options principales du jeu, celles auxquelles on a accès avant de se lancer dans une partie.



Les six premières options vont vous diriger vers une multitude d'autres choix. Dur de ne pas s'y perdre!



Les options de jeu vous permettent de moduler tous les éléments de jeu: temps de jeu, fautes, hors-jeu...



... type de terrain, gardien automatique ou manuel, son stéréo, musique ou non, présence de la barre de puissance... Argh! je ne m'y retrouve plus!



Le choix des équipes va être délicat: trente équipes sont proposées. On retrouve la France, la Belgique, le Brésil, la Grèce, la Corée du Sud, l'Ecosse, la Suisse...



Le tournoi oppose huit équipes, réparties en deux poules. Ces équipes s'affronteront dans un mini-championnat.



Avant de voir les deux équipes s'affronter, nous avons droit à l'exposé de leurs caractéristiques: rapidité, technique du shoot, défense, attaque...

SUPER NINTENDO

ARRÊT SUR IMAGE!

Vu le nombre de sprites programmés, l'in'est pas étonnant de voir quelques scènes spectaculaires durant la partie. C'est un plaisir pour les yeux et cela fera même rigoler votre grand-mère!



Après s'être pris un but, joueurs et gardien sont vautrés sur le soi et pleurent à



Le bonheur se lit sur le visage et le corps de ce footballeur: il vient de marquer un superbe buti



Il est possible de jouer de l'épaule. Le résultat est immédiat: un plongeon digne d'un grand nageur!



Le tacle est un moyen très efficace de récupérer des ballons dans les pieds des adversaires. Il est aussi très délicat à réaliser!



Magnifique tele plongeante de l'attaquant italien (celui qui est sur la gauche). Alors, but ou pas but?



Au ralenti, on apprécie grandement a manière dont vient d'être poussé le joueur. C^rest pas du chique!

AVIS

oui, mais...



NIIICO

il est vrai que FIFA international Soccer dispose de plus d'un atout dans son jeu pour nous en mettre plein la vue: des tonnes et des tonnes d'options, des multitudes d'animations différentes, possibilité jouer à cinq... Mais cela ne doit pas nous faire oublier une chose: la maniabilité : la jouabilité. C'est simple, dès lors qu'un joueur reçoit le ballon dans les pieds, son contrôle devient lamentable et sa lenteur sidérante. On

appuie vraiment fort sur | pad de direction en pensant que le joueur se déplacera plus vite. Bien évidemment, il n'en est rien, et l'envie de fracasser sa manette contre e sol devient bientôt irrésistible! De plus, ce jeu ne profite aucunement des possibilités de la Super Nintendo: pas de mode 7 pas de rotation, pas de zoom durant les parties. Pitoyable! Le fait de pouvoir jouer à cinq n'arrange rien: je les sens bien, les matchs qui dégénèrent en baston générale dans le salon! Non, décidément, pour moi, il n'y a qu'un bon jeu de foot sur SNIN, c'est Eric Cantona Football! Qu'on se le dise!



A la suite de cette faute honteuse, l'arbitre porte immédiatement 🤚 sifflet 🖹 ses lèvres. Le carton jaune n'était pas loin!



Une sorte viseur nous permet déterminer l'endroit auquel la balle va retomber. Plus précis, tu meurs!

LES OPTIONS - PARTIE 2

Voici maintenant les options qui sont accessibles durant la partie. A n'importe quel instant du jeu, le fait d'appuyer sur Start vous amène dans de nouvelles options. Mais que fait la police?



La stratégie d'attaque vous propose, par exemple, d'effectuer de grandes relances vers les attaquants.





Voici un type de défense parmi une demi-douzaine. Vous trouverez forcément votre bonhaur!



Cette tactique d'attaque vous propose "le tout ou rien". C'est-à-dire "le rentrededans". On fonce dans l'tas, les p'tits gars!



Voici maintenant la formation générale de l'équipe sur le terrain. Là aussi, une demidouzaine de possibilités vous sont proposées.



A chaque instant de la partie, les statistiques des équipes vous attendent. Très utile et fort sympathique.

AVIS

oui, mais...



Où est celui qui veut me faire croire que FIFA Soccer est meilleur jeu de foot sur SNIN? Hein, où il est que je l'étripe? Sur plan de simulation, il n'y a pas doute, c'est meilleur. Les joueurs sont superbement animés, maniement est très évolutif, et les options sont plus que conséquentes. Mais il manque une chose essentielle qu'un terme anglais désigne à merveille: I fun. Franchement, je ne me suis pas véritablement amusé et peux vous assurer que j'y passé du temps, sur ce jeu. Au début, on essaye de comprendre comment déplacer les joueurs et comment les faire aller plus vite. On tâtonne, on s'interroge, on n'y amive pas, on commence à s'énerver, après une bonne poignée d'heures, on s'habitue. Mais quel bazar, mes aïeux, quel bazar avant de de se faire main. En plus, l'idée du jeu à cinq est géniale, c'est un véritable plaisir que de se faire des parties plusieurs. Mais mettez cinq joueurs de niveaux différents sur terrain, et vous allez vite comprendre

que c'est moins drôle (surtout pour les plus mauvais!). Bien sûr, ces constatations n'engagent que moi. Les authentiques accros pourront peut-être voir les choses autrement, en tout cas, je l'espère.

REVIEW



EDITEUR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR: ECUDIS
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

5 JOUEURS SIMULTANÉMENT CONTROLE: TRÈS MOYEN DIFFICULTE: VARIABLE NIVEAU DE DIFFICULTE: -CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION

88%

La présentation est assez simplette, mais les écrans d'options sont très clairs.

GRAPHISMES

80%

Les sprites sont nombreux, mais on a vu beaucoup mieux sur la SNIN!

ANIMATION

84%

Des sprites partout, une multitude de positions différentes, mais une animation un peu saccadée.

MUSIQUE

70%

Coux qui aiment la techno seront ravis (encore que...). Les autres se feront un plaisir de l'annuler.

BRUITAGES

88%

La foule hurle sa joie lors des actions chaudes. Ambiance assurée.

DUREE DE VIE

90%

Le fait de pouvoir y jouer à cinq vous fera revenir souvent devant votre écran.

JOUABILITE

70%

Les joueurs répondent lentement aux commandes: irritant!

INTERET

87%

Le côté simulation est parfait, mais la jouabilité, essentielle dans ce type de jeu, a été oubliée!



LE SUPER CONCOURS



ONSOLESLE

A VOS CRAYONS!!! VOICI LES QUESTIONS...

GAGNEZ UNE TELE,
DES SUPER NINTENDO,
DES JEUX
ROCK'N ROLL RACING!

- 1 Que veut dire F.I.F.A.?
- Fédération le ternationale de Football Associatem
- In Fédération Internationale de Football Amateur
- 2 Dans quel pays se déroule la coupe du monde 1994?
- a Angleterre
- **Etats-Unis**
- **France**
- 3 Lequel de ces 3 joueurs n'a jamais été gardien de but de l'équipe de France?

 N Joël Bats Ul Bernard Lama Joseph-Antoine Bell
- Quelle est la meilleure performance de l'équipe de France dans une coupe du monde?
- **Vainqueur**
- **bl** Finaliste
- Demi-finaliste

Extrait du Règlement

Ce tirage au sort est sans obligation d'achat. Renvoyez les réponses uniquement sur carte postale. Seuls participeront au tirage les bons de participation arrivés avant le 6.07.94 minuit (cachet de la poste faisant foi) à CONSOLES+ - CONCOURS FIFA / 75754 PARIS CEDEX 15. Une seule participation par foyer. Le reglement complet est déposé auprès de l'Étude SIMONÍN & CONTY — sera adressé à toute personne qui en fera la demande au Service Promotion de CONSOLES+ 75754 PARIS CEDEX 15 (timbre d'affranchissement remboursé sur simple demande accompagnée d'un RIB)



NEO GEO

REVIEW

e sport en vogue au milieu des années 2000 n'est autre que le Windjammer. Un sport violent autant qu'éprouvant, où vous n'aurez qu'un Frisbee et vou lambes pour vaincre. Accrochez-vous, ca va décolffer...

Les recettes les plus simples sont toujours les meilleures, c'est bien connu... Deux joueurs s'affrontent sur un terrain de tennis futuriste et doivent envoyer un Frisbee au fond du court de l'adversaire. Le nombre points varie en fonction de l'endroit où vous avez placé le Frisbee existe des zones à trois ou cinq points) ou si Frisbee tombe sur le sol du terrain adverse (deux points). Vous aurez choix d'incamer six personnages chacun possédant ses propres caractéristiques de vitesse de puissance. Les joueurs lents seront les plus puissants et inversement. Chacun de ces personnages dispose de différents coups spéciaux qu'il devra mettre en action s'il veut terrasser l'adversaire. Parmi ceux-ci,



on compte deux coups très spéciaux (un lob très rapide et une attaque foudroyante), mais aussi des coups moyennement rapides, très rapides ou en hauteur. Sachez qu'un coup en hauteur est généralement mis à profit par l'adversaire, qui exécute alors un coup spécial. Or vous vous rendrez vite compte également que des lancers de ce type sont parfois indispensables pour remporter deux points. Outre ces coups spéciaux vous pourrez avoir recours aux rebonds sur les murs pour déstabiliser l'adversaire

MÉGA-PATATE PRALINÉE! (A.H.L.)

Sous ce nom etrange bien peu significatif se cache l'aspect plus croustillant du jeu les coups speciaux Mais attention, ils ne sont pas faciles à maîtriser et la chance tiendra une large néanmoins agréable) place dans leur exécution. Voici toutefois un conseil avisé pour pouvoir réaliser de tels coups vous devez parer le Frisbee que vous envoie votre adversaire manière à le faire s'élever, et vous aurez ainsi temps de rassembler votre énergie pour coup spécial. Alors, apprenez parer, faites attention ne pas utiliser trop souvent de lob contre votre adversaire: celui-ci n'aurait plus la lourde tâche de devoir parer pour envoyer Frisbee en hauteur, vous lui auriez mâché boulot.



Ce coup n'est
pas à proprement
parler un coup
spécial, mais
plutôt un coup
rapide, Ce
n'est | une
raison le
négliger





Admirez donc
ce que l'on
arrive à faire
avec un peu
concentration
second joueur
plutôt i

Attention as saude cette brute.
Au moment ou le céclenche placez-vous au milieu (voir photo) car l'obus trura toulours au milieu (voir photo).



N'hésitez pas à effectuer votre coup spécial quand l'adversaire est en fond de court. La puissance du coup le fera reculer, et donc pénétrer dans son but.



Il arrive parfois que l'autre joueur rattrape le Frisbee lors d'un coup spécial. Il sera alors en mesure de vous renvoyer le même coup.



Voici les différentes zones d'un terrain. Les chiffres "3" représentent les zones à trois points et les "5" celles à cinq points. Vous remarquerez que les rounds ne durent que trente secondes...

AVIS oui, mais...



Las! Les 77
mégas de cette
c a r t o u c h e
n'annoncent
absolument pas
un de ces "tripover-the-space"
que la Neo Geo
peut parfois
nous offrir. Tout
l'intérêt du jeu
étant concentré
sur le principe,
très amusant au

demeurant, il s'avère que nimporte quelle console aurait été capable de nous proposer l'équivalent. Il aurait fallu davantage de personnages et de terrains, des coups spéciaux plus... spéciaux! Alors, peut-être, le support aurait-il été justifié. Mais la version proposée n'a aucun de ces atouts. On découvre cinq concurrents (vite battus), quelques coups spéciaux peu originaux et... bastal 1500 francs pour ça, j'en ai déjà mal au cœur, et c'est bien dommage car, dans son principe, le jeu est excellent, même s'il est un peu



Si vous êtes victime d'un lob, empressezvous de vous placer sur la cible et appuyez comme une brute sur le bouton A. Un coup spécial sera certainement à la clef.



Voici les six joueurs du tournoi. N'oubliez pas en faisant votre choix que les joueurs lents sont... très lents (mais d'une puissance dévastatrice).

L'ART DE FAIRE DES POINTS...

Les tableaux-bonus sont un très bon moyen d'engranger un maximum points. Reste maintenant s'y attaquer avec intelligence. Malheureusement, vous n'en trouverez que deux dans jeu Raison de plus pour savoir ce qu'il

faut faire.



Votre objectif est simple: effectuer un maximum de strikes en un minimum temps. Cependant, vous devrez absolument user de coups rapides



lci, vous devez d'abord envoyer
Frisbee le plus loin possible et ensuite diriger
chien (qui devra éviter certains obstacles)
pour lui faire attraper le Frisbee. Plus il l'attrape
lloin, plus vous marquez points (record à
battre: 197 mètres!).

oui!



Ma première réaction en voyant ce jeu a été plutôt négative: pour le prix de cette cartouche, on était en droit de s'attendre à mieux. Cependant, après quelques minutes de jeu, on plonge vraiment dans l'ambiance, très "Sea, Sex and Sun (and Fun)". Des personnages musclès à souhait (deux Rambo et quatre Schwarzie) qui se battent sur un terrain avec un Frisbee, voilà de quoi tomber sous le charme (du jeu!). Les coups spéciaux sont faciles à réaliser, mais vous devrez cogner sec sur les boutons de la manette. Préparez-vous donc à vous éponger souvent le front! Il est néanmoins dommage, au vu des capacités de mémoire d'une cartouche Neo Geo, de constater le peu de choix de personnages et de sites de jeu offert. Enfin, le plaisir de jeu est au rendez-vous, et c'est bien là l'assentie!

REVIEW



ÉDITEUR: DATA EAST DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT (DISPONIBILITÉ: OU! PRIX: H

SPORT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUE: 4

PRESENTATION

50%

Présentation des coups et démo insipides.

GRAPHISMES

74%

Très colorés mais peu originaux. On s'attendait à mieux sur Neo Geo.

ANIMATION

80%

Vous risquez de ne plus vous y retrouver tellement certains Frisbee sont rapides.

MUSIQUE

74%

Elle est assez rythmée et accompagne bien votre progression.

BRUITAGES

82%

Chaque personnage s'exclame dans sa langue natale et les bruitages sont de bonne qualité.

DUREE DE VIE

80%

Le jeu prend toute son envergure en mode 2 joueurs. Seul, on le finit trop rapidement.

JOUABILITE

72%

Malgré les indications, on n'arrive pas toujours à faire ce que l'on veut du Frisbee.

INTERET

75%

Le principe est efficace, mais le support est sous-exploité. Peut-être pourriez-vous consacrer vos 1 500 francs à quelques économies... ou à une éventuelle location!

WEWIEW



Douze personnages vous tendent les bras, Prèt? Partez

ois-je réellement vous parler de la saga des Ranma 1/2? Je suis sûr que, comme moi, vous regardez (en cachette) la série animée diffusée dans le cadre du Club Dorothée. Un conseil: les mangas sont bien plus fun... J'imagine que beaucoup s'interrogent à propos du titre de ce jeu. Même topo que pour Oragon Ball Z: Ranma 1/2 a d'abord été un jeu d'aventures (RPG) plutôt raté sur SFC, suivis par les jeux de baston (pour Dragon Ball Z, il en est sorti également deux, ce qui donne trois jeux en tout avec le RPG; voilà pourquoi certains appellent le DBZ 2 version baston DBZ 3!). Le Ranma qui nous occupe est le troisième jeu de baston, d'où la dénomination Ranma 1/2 3 (ce qui en fait le quatrième jeu sur SFC à mettre en scène de personnage). Vous me suivez? Non? Tant pis, je ne vous en tiens pas riqueur. Le principal étant de fetrouver notre hermaphrodite favori, Ranma, qui, je vous le rappelle, change de sexe au contact de l'eau. Comme dans la précédente version, vous pourrez incamer, au choix, Ranma garçon ou Ranma fille. Shampoo, Moose, le père de Ranma (le gros panda), ils sont tous là! Le mode Story du jeu est, j'en suis conva)ncu, fort intéressant, mais en japonais. Alors, un conseil: admirez plutôt les photos de ce test, elles vous en diront plus sur le jeu que des katanas.

AVIS





SWITCH

A l'évidence, ce nouveau Ranma 1/2 est un bon petit jeu de baston. Il est non mois évident qu'il n'est pas aussi "tip top" que le dernier Dragon Ball Z. Mais si vous avez un faible pour les héros de la série, il vaut vraiment le détour. D'autant que, graphiquement, c'est une réussite. Notamment les sprites des personnages, qui paraissent avoir fait l'objet d'un soin tout particulier. Quant aux animations, elles

sont tout à fait dans l'esprit de la série, pleines d'humour. La musique, toujours très typée (du côté où le soleil se lève), s'adapte aux décors mieux que précédemment. Les coups spéciaux, s'ils ne sont pas très impressionnants, traduisent bien, eux aussi, l'ambiance du manga. En somme, un très bon jeu de baston sur SFC.

Action Game 3



Notre héros, Ranma, en rouge.



Et hop! le voici en bleu, face à son père.



Dans les rues de New York, en rose, affrontant une jeune écolière...



Et, enfin, en jaune, il se fond dans le décor de cette jungle hostile.

DES PERSONNAGES DE TOUTES LES COULEURS

Vos personnages peuvent changer de couleur. Si, si, je vous assure, on vous offre la possibilité de choisir la couleur de votre personnage. Marrant, mais tout à fait inutile, sauf en mode Versus, si vous souhaitez prendre le même personnage que votre pote sans vous emmêler les pinceaux...



Il ne faut pas yous énerver, jeune homme, je vous suivrai où vous voudrez...



儿童的

Quel traître, il pose sa bombe devant le panda puis s'en va. Un vrai Bomberman. cet affreux.

Un mode Versus pas bidon: on peut choisir le même personnage et decider de

garder ou non la même couleur.

oui:

COUPS SPÉCIAUX À GOGO

Chacun des personnages, comme dans tout bon jeu de baston qui se respecte, dispose de ses propres coups spéciaux. Certains sont dans la notice. Mais pour ce qu concerne les coups "chanmaille-de-la-mort-qui-tue", plus communément appelés "coups spéciaux cachés", c'est à vous de les trouver. It si vraiment vous n'y arrivez pas, écrivez-nous, on vous concoctera un petit dossier spécial. En voici déjà quelques-uns...





34



Et paf! trois cuillères à pâtisserie

dans la tronche.

Ne comptez pas sur moi pour oire du mai de ce titre. J'alme trop l'atmosphère qui se dégage du manga de Ranma 1/2 pour eracher dans la soupe. Je me souviens encore du test du précédent épisode, en mars 1993. lachez-le, celui-ci n'a rien à voir: I est tout simplement dix fois plus beau. Les sprites des héros ont été soigneusement travaillés Quant à la zic'mu, elle est toujours aussi "nippone". Enfin un jeu de baston qui est autre chose

qu'un cione raie de Street Fighter II. Drôle et captivante, une cartouche qui se situe dans le peloton de tête (avec Dragon Ball Z 2 et Street Fighter II Turbo), et qui vous permettra de patienter en attendant les prochains hits.



PRESENTATION

70%

Des démonstrations du jeu fort sympathiques.

GRAPHISMES

90%

Les décors et les personnages sont très fouillés. On sent le travail derrière...

ANIMATION

Les personnages sont toujours aussi a la la lais moins lents que dans les versions p

MUSIQUE

Typiquement japonaise, elle est bien adaptée aux décors.

BRUITAGES

Des voix digitalisées très nippones. L'ensemble est réussi.

DUREE DE VIE

80%

Un bon petit jeu de baston à deux. Seul, il est moins facile que les précédents. Enfin!

JOUABILITE

80%

Tout répond bien, il ne vous reste plus qu'à rechercher les coups spéciaux cachés...

Un très bon titre en matière de jeu de combat. Mais si vous avez une console française, je vous conseille d'attendre la sortie officielle car, en mport, le prix est encore un peu trop élevé.

MEGADRIVE

REVIEW

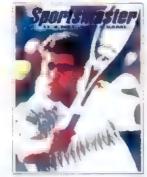
ete Sampras Tennis est ce que l'on pourrait appeler une "bonne petite" innovation. D'une part, la cartouche est sertie de deux ports joypad pour le jeu à quatre en simultané (cartouche J-Cart). D'autre part, elle vous propose pour la première fois d'incarner le premier joueur mondial, j'ai nommé Pete

Une vraie bombe, ce type-là: à 22 ans seulement, il est le seul joueur depuis 1969 à avoir gagné trois titres du Grand Chelem consécutivement. En 1990, il fut sacré plus jeune vainqueur du tournoi de l'US Open, et, depuis un an maintenant, il occupe la place de nº 1 mondial à l'ATP... Quand je vous disais que ce type était un

phénomène... Mais attention, Sampras sera le seul joueur phare du tournoi, car tous les autres participants sont de parfaits inconnus. Toutefois, ne faites pas une fixation sur les noms proposés, car vous pourrez incamer de bons, comme de mauvais, joueurs parmi les trente hommes et femmes compétiteurs de cette cartouche. Les matchs mixtes sont d'ailleurs à l'honneur. Trois types de jeu différents vous sont proposés: la coupe du monde, qui vous fera rencontrer près de trente adversaires avant d'arriver jusqu'à Sampras, le tournoi, qui permet à huit joueurs de s'affronter dans un tournoi traditionnel, et le mode Challenge, qui fait ici office d'entraînement. Et s'il y en a parmi vous qui pensent que l'ensemble n'est pas assez folichon, ils n'ont qu'à jeter un œil sur l'interview des programmeurs. Il semblerait qu'ils nous aient réservé quelques surprises...



Codemasters innove en proposant une nouvelle cartouche du nom de J-Cart. Comment? C'est simple! Les deux ports joypad se trouvent sur la cartouche. III prix n'en a pas pour autant été augmenté. Grâce à ce procédé, Pete Sampras Tennis remporte le titre de premier jeu de tennis à quatre joueurs sur Megadrive.









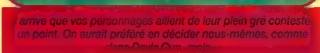


ussi vous dire que les bruitages et les exclamations de la foule som















FLEXION... **EXTENSION!**

Les différentes postures des joueurs ont été particulièrement travaillées, et l'on retrouve avec plaisir toutes les positions d'un véritable tennisman: flexion, extension pour le service; genoux pliés puis extension pour les coups droits et les revers. Et le tout bouge avec une fluidité et une rapidité incroyables.



MEGADRIVE

REVIEW





Une bonne trentaine de destinations vous seront proposées. Le dernier tournoi, si vous y arrivez.



Ouh! j'ai comme l'impression que le sieur Pete Sampras est en mauvaise posture. Le titre de n° 1 mondial fui sera-t-il ravi?



ors des doubles, les échanges au filet sont parfois étonnants, surtoul lorsque c'est l'ordinateur qui s'en occurse.







MESSIEURS, BONJOUR!

Eh oui, Pete Sampras Tennis est leur premier jeu sur console! Aussi nous sommes-nous empressés de leur poser quelques questions. Les réponses d'Andrew Richards (programmeur), de Steve Dietz (graphiste) et de Tim Barlett (musicien) ne se sont pas fait attendre.

Consoles+: Combien de temps vous a-t-il fallu pour réaliser Pete Sampras Tennis?

CODEMASTERS: Nous avons passé des nuits entières à peaufiner les détails et à revoir toutes les finitions. A trois, plus d'un an de travail a été nécessaire.

C+: Avez-vous déjà prévu une adaptation sur d'autres consoles? Codemasters: Oui, l'équipe qui a réalisé Micromachines est actuellement en train de préparer la version Game Gear de Pete Sampras Tennis.

C+: On remarque que seulement trois modes de jeu différents sont proposés. Nous avez-vous préparé quelques... surprises?

CODEMASTERS: Oui, nous avons inclus

deux niveaux cachés qui comprennent le Crazy Tennis et le Huge Tour. Mais il vous faudra les trouver tout seul.

C+: Auriez-vous quelques conseils à donner aux joueurs de Pete Sampras?

CODEMASTERS: Essayez d'apprendre à marquer des points avec les smashes. Pour ce faire, attendez que la balle soit proche du filet et frappez. Immanquable...

C+: Avez-vous eu recours aux conseils de Pete Sampras pour parfaire votre cartouche?

CODEMASTERS: Pas exactement. Pete Sampras nous a rendu visite quand nous en étions aux derniers stades de développement du jeu. Il l'a testé, l'a comparé aux autres jeux existants, et a adoré!

C+: En ce qui concerne le J-Cart, pouvez-vous nous glisser quels sont les autres titres en préparation?

CODEMASTERS: Je crois que
Micromachines 2 [NDLR, sortie déc.
94] utilisera le J-Cart, ainsi que
Psycho Pinball. Quelques jeux de sports sont également prévus pour
95 [NDLR, football américain, rugby et baseball], mais ils n'en sont qu'au stade de croquis...

MEGADRIVE REVIEW



Voici les traditionnelles statistiques auxquelles vous pourrez avoir accès pendant et apres le match.

LAVER STATIST

La première simulation de tennis su Viegadrive à pouvoir se jouer à quatr simultanément, ça vous dirait



PETIT COURS DE TEXTURE

Pete Sampras Tennis va vous obliger à jouer beaucoup avec le rebond des balles. Bien entendu, votre placement sera déterminant. De plus, sachez que la texture de chaque terrain (herbe, terre battue ou terrain dur) aura une incidence différente sur le rebond de vos balles. Votre style de jeu devra varier en fonction de cette texture...



a terre battue est la plus lente de toutes le textures. Il vous faudra donc faire très attention europeante.



L'herbe est une surface assez rapide car la alle a tendance à glisser a son contact. Les



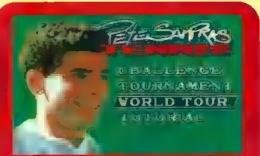
Voici la plus rapide de toutes les faces proposées. Je ne vous raconte pa Je vitesse des échanges

1015





début d'été. Si la sortie des jeux de foot coîncide avec la coupe du monde aux Etats-Unis, Pete Sampras Tennis, lui, sera disponible au moment du tournoi de Roland-Garros. Ce n'est certainement pas un hasard! Cette nouvelle simulation de tennis propose à quatre joueurs de s'affronter simultanément sur un même terrain: terre battue, surfaces rapides et gazon sont de la partie. Tous les coups sont possibles, du plus simple au plus spectaculaire, comme le plongeon à la Yannick Noaliou à la Boris Becker! Bien évidemment, il est aussi possible de balance des grosses patates en fond de court comme Pete Sampras. Seu reproche à ce bon jeu, les graphismes des différents terrains sont parfois affreurit Meis cela ne doit pas yous empêcher de yous éclater!



ÉDITEUR: CODEMASTERS DISTRIBUTEUR: ECUDIS DISPONIBILITÉ: QUI PRIX: D

SIMULATION DE TENNIS 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT CONTRÔLE: BON DIFFICULTÉ: MOYENNE NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION

58%

Trop peu d'explications sont données, et vous risquez de patauger au début...

GRAPHISMES

79%

Les textures de terrain ne sont pas très bien rendues, mais les sprites des joueurs sont de bonne qualité.

ANIMATION

83%

La décomposition des mouvements est bonne et le tout est très fluide.

MUSIQUE

73%

Peu de musique, mais agréable.

BRUITAGES

86%

Voix digitalisées pour les commentaires et exclamations de la foule aux moments cruciaux.

DUREE DE VIË

87%

Le tournoi, qui vous permet de jouer à huit, ainsi que le jeu à quatre promettent de longues, et bonnes, heures de jeu.

JOUABILITE

889

Le contrôle de votre joueur est simple et très évolutif. Un très bon paint.

INTERET

89%

Un jeu de tennis pour quatre personnes qui se démarque par sa facilité d'utilisation et son challenge. Une réussite.

GOODS DBZ, SAILOR MOON, RANMA MAIS AUSSI : YUYU HAKUSHO, FATAL FURY, NINJA TURTLES, STREET FIGHTER, SLAM DUNK, DRAGON QUEST ... POSTERS, RAMI-CARD, ALBUMS, SHITAJIKIS, TATTOOS, MAGNETS, WALL-SCROLLS TISSUS, JEUX DE CARTES, GOODIES, LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE !!!

SCHOOL SETS, PAPETERIE, STICKERS, PIN'S, PUZZLES, MÉDAILLES-PUZZLES, HERO-COLLECTIONS, ESTAMPES, MONTRES ETC ...

FIGURINES DE TOUTES SORTES, DE TOUTES TAILLES, À PEINDRE, À MONTER...

PLUS DE 500 RÉFÉRENCES !!!



LASER VIDÉO-DISCS DBZ, SAILOR MOON ET RANMA.

VIDÉO NTSC EN STOCK. TOUS TITRES DISPOS SUR COMMANDE

MAQUETTES ROBOTS-TRANSFORMER GUNDAM.

TORYIAMA EXHIBITION.

MANGAS, GUIDE-BOOKS. CD MUSIQUE

TOUTES LES NEWS 48 H APRES LEUR SORTIE TOKYO JEUX SUPERFAMICOM

RARETES, COLLECTORS, RPG DISPOS IMMEDIATEMENT !!!

DBZ, VIRTUA RACING,

TOP HIT SEGA

JEUX 3 D/O

STREET OF RAGE III

PLUS DE 100 TITRES EN STOCK A PRIX CANONS.

549

RANNA 4

599

FINAL FATASY 6

459

DBZ RPG

VIEUX TITRES À LA COMMANDE, TENOKOE BANK

ECHANGE POSSIBLE SUR LES TOPS-NEWS,

+ FATAL FURY II + ART OF FIGHTING / 1200 F

PACK ARCAD-CARD

NEC, LE PLUS GRAND CHOIX DE PARIS

PRIX EXPLOSIFS !!!

Wolesalors and retailers WELLOME:

9.470M: David ou Ray 1761. & Fax: 19.813.5549.4756 FRAMCE: gear Luc Tel. : (16)69.52.19.38 FAX: (16)69.83.13.62 -

I nights of the Round ("Les Chevaliers de la Table ronde) est l'adaptation sur Super NES d'un jeu de

Capcom sorti en 1991 dans les salles d'arcade.

Lieure commerce alle s'une l'ibre reusse à comme Excalibur, l'épée enchantée, du rocher dans laquelle elle était fichée. Merlin, le magicien, fait alors son apparitue l'estait fichée. Merlin, le magicien, fait alors son apparitue l'estait fichée. Merlin, le magicien, fait alors son apparitue l'estait fichée. Merlin, le magicien, fait alors son apparitue l'estait fichée. Merlin, le magicien, fait alors son apparitue le pays est sous l'estat de compagnique sont capacitée de compagnique le comme de la contre l'estat de la compagnique de com

Vous comprendrez alors - le Graal tombe entre (mains ennemies) pays sera perdu à jamais. Arthur, armé d'une lourde et puissante épée, Lancelot, qui manie le sabre mieux que quiconque, et Perceval, sa terrible hache à la main, vont donc devoir traverser plaines montagnes, villes châteaux afin retrouver le calice. Bien évidemment, votre quête sera parsemée d'embûches. On rencontrera donc une multitude d'ennemis plus dangereux les uns que les autres. Et, comme il se doit, à la fin de chaque niveau un terrible boss vous attend! Knights of the Round est un jeu qui ressemble beaucoup a King Dragons (produit par Capcom également). Cependant, les sprites sont plus gros et le jeu est plus coloré. On appréciera la fait que les personnages, comme dans les jeux de rôles voient leur puissance de frappe augmenter au fur et mesure des combats. De plus, en fonction de votre score, votre armure gagne en résistance! Ce soft supporte la comparaison avec Legend, une référence en matière parcours/combat. Oyez, amateurs du genre. Knights the Round est un bon jeu!





Perceval est un homme qui ne craint personne: son armure est relativement puissante et ses coups d'épec dévastateurs

BOSS TOI D'LÀ QUE J'M'Y METTE!

Knights of the Round, comme dans tous les jeux de parcours-combat, propose à III fin de chacun des niveaux un boss à détruire. Leur taille et leur résistance augmentent au fur et à mesure de l'aventure. Croyez-moi, vous allez avoir du boulot!



Scorn est le premier boss du jeu. Ne vous fiez pas à son apparence de gros dur inoydable. Malgré son armure, il est faible et ne vous posera aucun problème.



Arlon (z'enfants de la patrie-ieuuu...) est un boss un peu plus coriace que les autres: sa masse d'armes va faire parier d'elle! Attention, danger!



Braford est un chevalier. Il vous affrontera à cheval. Si vous parvenez à lui faire vider les étriers, vous pourrez



Balbars est certainement un ami de Malabar: vu le marteau qu'il tient dans sa main gauche, je vous laisse imaginer les pectoraux qu'il doit cacher sous son armure!



оці!

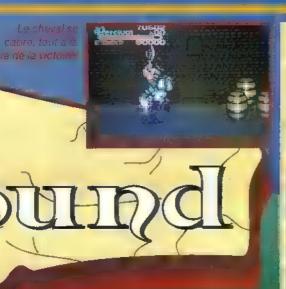


nouveaux jeux de Capcom très semblables de surcroit. sortir le même mois! King of Dragons, testé dans ce numéro (78%), est largement surclasse par cet excellent Knights of the Round, Les sprites des trois joueurs sont d'une taille très appréciable. tout comme celle des "bos" cos" de fin de niveau. Le jeu bénéficie par ailleurs d'une

Quelle surprise de voir deux

NIIICO palette de couleurs vraiment bien choisie: dégradés et effets de relief sont de première qualité. Les bruitages sont, eux aussi, à hauteur. En revanche, la musique risque d'en lasser plus d'un après quelques minutes de jeui Seul reproche, qui pèse peu face à la qualité générale de ce soft, les quelques ralentissements et clignotements des personnages, l'on constate quand le nombre de sprites

chés à l'écran est trop important. Mais cela ne vous empêchera pas de vous éclater sur cet excellent ieu!



LES **PERSONNAGES**

Le choix des personnages que vous allez incamer dans cette cartouche est essentiel pour la suite du jeu. Décidez-en en laissant parler votre instinct de destructeur de sales



C'est ici que vous ferez votre choix.



En mode 2 joueurs, jeu ne sera que plus facile. Ne dit-on pas que l'union fait la force? Méfiez-vous tout de même des hommes armés de grandes épèes, ils rasent tout dans un périmètre importanti



Alors que Perceval surveille les arrières, Lancelot, d'un coup de sabre faramineux, en finit avec Fat Man, Plang, dans les dents!



Lancelot manie l'épée comme personne. Il parcourt le monde à la recherche d'un roi à servir. Sa puissance est faible, mais il est très rapide.



Arthur a connu sa destinée quand il a réussi à arracher Excalibur du rocher. Sa puissance et sa vitesse sont sans équivalent.



Perceval est un homme à l'esprit pur. Sa force et sa viqueur lui ont permis de remporter tous les combats! Sa puissance de frappe est énorme, mais sa vitesse réduite.

oui!



them-all du mois. Après The king of Dragons, voici un de ses succès d'arcade: Knight of the Round, ce qui signifie "Les Chevaliers de la Table ronde". Belle licence. Je me souviens que le jeu d'arcade était assez dément, lci, la conversion est relativement bien réussie, sans atteindre le top. Graphiquement, il est beaucoup plus beau que King of Dragons, et se déroule sur une musique très sympa. Les sprites sont cette fois-cid'une taitle raisonnable. Las, ils clignotent trop souvent, mais il s'agit là d'un défaut propre au hardware de la Super Nintendo. Mais il n'empêche que, ayant déjà joué à Legend sur SNES, je persiste à dire que c'est Legend que je préfère. Alors, encore une fois, rejetez donc un œil sur le "Work in Progress" plus haut dans ce numéro.



ÉDITEUR: CAPCOM **DISTRIBUTEUR: IMPORT** DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: F

PARCOURS/COMBAT 2 JOUEURS SIMULTANÉMENT **CONTRÔLE: BON** DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3 **CONTINUE: 8**

PRESENTATION

Quelques scènes, trois niveaux différents ainsi que les personnages nous sont présentés.

GRAPHISMES

Les sprites sont d'une taille fort convenable. Celle des boss est parfois surprenante!

ANIMATION

78%

Il y a parfois des ralentissements et des effacements de sprites! C'est dommaga.

MUSIQUE

80%

Le thème musical qui nous accompagne est bien réalisé, mais finit à la longue par devenir lassant.

BRUITAGES

Plutôt bons, dans l'ensemble: on entend notamment hurler les ennemis que l'on extermine.

DUREE DE VIE

Malgré un nombre de Continue important, je doute que vous puissiez terminer rapidement ce jeu.

JOUABILITE

rien à redire.

Knights of the Round est bien supérieur à King of Dragons. Les sprites sont plus beaux, plus gros et plus colorés. Un jeu sympa et bien réalisé.

NEO GEO

REVIEW

Figurez-vous qu'ils ont eu l'incroyable idée de faire un jeu de baston sur Neo Geo! Et avec des coups spéciaux! Ah ben, tiens, c'est original, ça au moins!

Data East est une des rares sociétés à ne pas faire partie du groupe SNK et à développer sur cette machine. Et ils ont décidé, contre toute attente, de sortir un jeu de baston sur Neo Geo. Peut-être n'étaient-ils pas au courant, ou sortent-ils d'une longue période d'hibemation? Les bougres devaient en effet croire tenir un filon intarissable. Karnov's Revenge est donc un jeu de baston. Son scénario, si mince soit-il, est d'une originalité folle. Figurez-vous

qu'un affreux jojo connu sous | nom de Mister | (!) a convié douze champions pour un tournoi de baston. Ce qui nous fait donc treize combattants, l'on compte le mystérieux Karnov (oups! j'ai gâché le suspense!). Bien évidemment, leur style de combat est aussi varié l'efficace, et ils disposent bottes secrètes, plus communément appelées coups spéciaux dans le jargon du métier. En fait, il est inutile de décrire ce jeu tant il ressemble à ses concurre l'appelées coups pagnants, barre d'énergie, temps limité, aroies l'est en le qui en le qui en le communément appelées. La seule petite innovation vient des techniques de l'appelées.

utantis des points sensibles (bandeau, armure...) sur lesquels on peut s'achamer vois coups consécutifs quand ces points clignotent d'est le K.O. assuré. Cette idée implique une nouvelle tactique de jeu qui consiste d'econcentrer ses coups sur le haut ou le

bas de l'adversaire. C'est intéressant...



Le clown est sans conteste le personnege le

eu. Sent marrame en plus, on peut lui enlever sa cagoule. Poilant!



AVIS

non!



SPY

Non! non! non! et non! C'est pas possible ça, ils nous prennent pour qui, chez Data East?... la poule aux œufs d'or? Désolé, mais je n'ai pas 1 500 francs à investir dans cette version (somme toute agréable) de Fighter's History. Bon, on s'amuse un peu, c'est vrai. D'ailleurs, on s'amuse toujours dans un jeu de baston. Mais branchez donc Samurai Shodown ou Fatal Fury Special à côté, et vous vous rendrez compte qu'ils sont largement supérieurs à ce

Karnov. Il est basique, sans surprise et, comble de tout, on le termine en deux tours de paddle. Bref, je retourne à mon dossier, moi, j'ai pas que ça à faire...

Rayl II s'appelle Rayl Pour un peu, il s'appe and Ray. voire Ryul Et en plus, il est moins fort...

La boule de feu de Street Fighter II a fait bien des emules. Presque tous les combattants de ce jeu en possèdent



AVIS

non!



MARC

On n'est pas des pigeons! Sortr un jeu de baston sur Neo Geo alors qu'il y a déjà Fatal Fury 2. World Heroes 2 et Samuraï Shodown, c'est carrément suicidaire! Ils sont gentils, chez Data East, mais ils retardent de quelques années. Même si la nouvelle technique pour mettre les adversaires K.O. est sympa, ça ne justifie pas du tout l'achat de cette cartouche. Quand on connaît les prix exorbitants des jeux sur Neo Geo, on ne peut

pas se permettre d'en acheter un pour compléter sa collection. On prend le meilleur du genre, et, dans le cas de Karnov's Revenge, il y a bien mieux en la matière.

PAS DE MÉDAILLE DE BRONZE POUR KARNOV!

En entrant dans la compétition, Karnov's Revenge n'avait aucune chance, et ce depuis le début. Car quand on essaie de concurrencer des titres aussi prestigieux que Fatal Fury 2,

World Heroes 2 ou Samurai Shodown, il faut avoir de solides atouts. Karnov's Revenge ne les possède pas. A part le système de K.O., ce jeu est trop classique. De plus, les techniques de combat, notamment les coups spéciaux, ne sont pas assez précises au niveau de l'allonge ni suffisamment variées pour que les tactiques de jeu soient vraiment intéressantes. Comme le dit si bien Denisot, "désolé"!

Fatal Fury 2 est peut-être le jeu le plus prestigieux de la Neo Geo. Une jouabilité à toute épreuve.



Samuraï Shodown confère une nouvelle dimension aux jeux de combat en y introduisant les armes blanches. Ici aussi, la jouabilité est exemplaire.





World Heroes 2 est sans doute le plus original et le plus varié des trois. Contre-projections, combattants à gogo, possibilité de renvoyer les coups spéciaux, c'est un vrai délire!

MAIS QUI EST KARNOV?

Bonne question. Karnov est tout simplement le gros méchant du jeu, du moins en mode Easy. Mais ne vous inquiétez pas pour autant, sous ses airs de gros poussah, Karnov est un lutteur comme les autres, un pyromane joufflu et ventripotent. Vous pouvez même jouer avec si l'envie yous en dit. Décidément, les méchants ne sont plus ce qu'ils étaient.



Il est gros, il est pas beau, et en plus, il a une haleine fétide! Il n'arrive pas à la cheville d'un bon Wolfgang Kraüser!



N'exagérons pas, Karnov n'est pas sans défense. Roi de la pyrolyse, on peut carrément dire au'il brille de mille feux!



beaucoup à ceux de Ken SF II. Malheureusement, l'élève ne dépasse pas le maître. Ce n'en est même ou'une pâle copie



crache du feu, au

KARNOV'S REVENGE OU FIGHTER'S HISTORY?

En fait, il semble que ces deux jeux ne fassent qu'un. Si vous regardez bien la preview de Banana San dans le dernier numéro de Consoles+ (C+ 32), vous verrez que les combattants de ces deux jeux sont identiques. Seuls les décors permettent de différencier Karnov's Revenge de Fighter's History. On se demande bien pourquoi, alors, Data East a décidé de changer le titre original de ce jeu qui connut un bon succès en arcade. De toute manière, Fighter's History est le seul bon jeu de combat réalisé récemment par Data East. Alors, que les possesseurs de Super Nintendo se réjouissent, car ils pourront bientôt s'éclater la tête avec leur console préférée.



EDITEUR: DATA EAST DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: L

BASTON 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT CONTRÔLE: BON DIFFICULTÉ: MOYENNE **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4 CONTINUE: 3**

PRESENTATION

Comme d'habitude, Guillemot fournit une traduction fidèle et claire du manuel.

GRAPHISMES

88%

Pas génioux si l'on se réfère au standard Neo Geo: ils sont beaux mais classiques.

ANIMATION

Les scrollings et l'animation sont impeccables. Mais les sprites auraient pu être plus imposants.

MUSIQUE

Toujours aussi délirante et pleine de punch, elle apporte une note viviliante aux combats.

BRUITAGES

86%

Ne mettez pas le volume à fond, sinon les voisins vont croire que vous égorgez quelqu'un.

DUREE DE VIE

Elle est limitée car les coups sont imprécis. Néanmoins, de bons moments en perspective.

JOUABILITE

La portée des coups n'est pas calculée avec suffisamment de rigueur pour permettre de super-tactiques de combat.

Dans l'absolu, Karnov's Revenge est un bon jeu de combat. Mais, vu son prix exorbitant et walité des concurrents, il ne vaut pas le coup.



pas des bugs, ce sont des confettis qui tombent...



deux, si vous en avez vraiment envie.



SAM

Super Bomberman le jeu le plus fun de l'année 1993. Super Bomberman 2 pourrait le devenir sans problème en 1994. S'il y a un jeu avec lequel on s'amuse beaucoup, c'est bien un bon vieux Bomberman, Son esthétique est très simpliste, mais les programmeurs n'ont pas hésité à utiliser quelques-unes des capacités graphiques propres à la Super Nintendo. La musique ne reprend

pas le thème de Bomberman, mais elle est, comme de bien entendu, extrêmement stressante, notamment en mode Battle. Ce mode est d'ailleurs truffé d'options qui vous permettront d'être encore plus vicieux dans votre façon de jouer. De quoi vous éclater à "donf"! Un excellent soft à se procurer absolument.

SUPER FAMICOM

REVIEW





Bomberman (200) Paramir Bomber



Dans le nonde glaces ca Lorsque l'un des Bombermen passages souterrains on



Dans niveau 10 du mode à plusieurs joueurs, votre héros peut maintenant (attention: nouveautél) sauter. Cela peut être extrêmement pratique pour éviter des explosions de bombe



Fi lorsqu'il ne reste que irente secondes l'écran se resserre. A la fini du jeu, la surface est devenue très petite. Les cercles rouges et bleus sont ici des l'éléporteurs



Dans ce niveau, lorsque votre personnage est sous un des grillages blancs, on ne tres bien ce qui se passe. Les petits cercies rouges sont des mines votre bombe explose sur l'une d'elles, son champ d'impact s'en trouve considérablement augmente.



AVIS

SWITCH

En jouant à Super Bomberman, j'avais eu l'occasion de m'éclater comme un fou. Jamais, je crois bien que jamais, je n'avais autant ri. Et en plus, Super Bomberman vous permettait de réunir vos amis pour des challenges délirants. Aussi, lorsque l'on m'a annoncé la sor-

oui!

tie de Super Bomberman 2, j'ai cru que j'allais devenir fou. Je l'ai vu, j'y ai joué, j'ai passé mon week-end dessus et devinez ce que je vais faire lundi? Je cours l'acheter. Les niveaux sont plus beaux, la musique toujours aussi entraînante, les options plus nombreuses... C'est clair, il est carrément génial. Un jeu très fun. Mais n'oubliez pas que, pour exploiter à fond l'intérêt de ce ieu, il vous faut in quadrupleur d'Hudson Soft. Foncez sans crainte, c'est un très bon investissement. Sachez aussi que le mode 1 joueur a été amélioré. Alors si, un soir, vous vous retrouvez seul, il reste encore ce mode de secours, ainsi que la possibilité de jouer contre l'ordinateur, qui dirige alors trois Bombermen.

Super Bomberman 2 est un must!

Comme dans le précédent épisode, il existe une série de tableaux dans lesquels vous pouvez jouer il plusieurs, grâce au Multitap d'Hudson. C'est dans ce mode que le jeu est le plus fun. Dans cette nouvelle version, les décors ont changé et on peut désormais savoir qui a posé sa bombe. En effet, ladite bombe (ainsi que sa déflagration) est de la même couleur que le Bomberman qui l'a posée. Sachez aussi que vous pouvez désormais déterminer le durée des batailles: de une minute à l'infini en passant par deux, trois et cinq minutes. Pour peu que vous ayez le chance d'avoir une Super Nintendo, un Multitap et surtout quelques amis, c'est parti...



ÉDITEUR: HUDSON SOFT DISTRIBUTEUR: IMPORT DISPONIBILITÍ: IMMÉDIATE PRIX: F

ACTION/ARCADE
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 9
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION

731

Différentes démos du jeu et une intro plus fouillée que d'habitude.

GRAPHISMES

81%

Il sont assez simplistes, mais s'inscrivent parfaitement dans l'ambiance de la série.

ANIMATION

75%

Rien à redire. Tout ce qu'il faut, là où il faut!

MUSIQUE

90%

Où est passé le thème original de Bomberman?

BRUITAGES

79%

Peu nombreux... mais largement suffisants pour ce type de jeu.

DUREE DE VIE

95%

A quatre, on ne s'en lassera jamais. Un bon investissement.

JOUABILITE

93%

Le contrôle des Bombermen est parfait. Les seules erreurs viendront de vous...

INTERET

95%

Si vous jouez à quatre, vous comprendrez vite que Bomberman en impose un maximum. Un Méga-Hit en puissance. Seul, le jeu a été amélioré, il mérite maintenant 72%.

JAGUAR

REVIEW

rempest 2000, après avoir fait notre bonheur en 1981 dans les salles d'arcade 🕟 sur nos vieux micro-ordinateurs 8 bits, sort aujourd'hui sur le Jaguar. Dix ans après, le jeu est-il toujours d'actualité, ou bien faut-il le ranger .au fond d'un placard? Si on m'avait dit un jour que j'aurais le loisir de jouer à Tempest 2000 sur Jaguar, je crois bien que me serais roulé de rire sur la moquette! Et pourtant, il faut reconnaître que les programmeurs de l'équipe d'Atari ont réussi un grand coup en adaptant sur la machine la plus puissante du marché ce giga-hit mon enfance. Le principe est ultra simple, ce qui explique certainement son succès d'antan. Sur diverses formes géométriques, représentées en 3D fil de fer, vous

dirigez un vaisseau, le Tempest. A l'autre extrémité de ces "toiles d'aralgnée" déboulent des vaisseaux ennemis. Vous devez les détruire avant qu'ils ne parviennent il vos côtés et vous emportent au fin fond de l'espace. Heureusement, votre navette spatiale est dotée des meilleurs lasers sur le marché du cosmos. Vous ne ferez ainsi qu'une bouchée des ces hostiles extraterrestres. Mais attention, ils tirent davantage leur force 🌆 leur nombre que de leur puissance de feu. La rapidité sera votre seule carte pour ne pas les laisser piétiner vos plates-bandes spatiales. Une fois tous vos adversaires détruits, vous passez à une nouvelle forme géométrique, encore plus compliquée. Voilà pour le principe 📥 jeu. La réalisation est étonnante. Quatre modes de jeu sont proposés: le mode Normal, c'est-à-dire Tempest original, mode Tempest 2000, haut en couleur, Tempest Plus, où vous pouvez jouer i deux simultanément ou bien accompagné d'un droïde dirigé par l'ordinateur, 💌 enfin, 🕟 mode Duel, qui propose à deux joueurs de s'affronter sur leur propre forme géométrique. Les vieux 🧼 la vieille apprécieront certainement ce jeu; les autres devront à tout prix 🕟 découvrir!

ATTENTION, JEU MODULABLE!

Dans certains tableaux, des bonus apparaissent. Tirez dessus pour vous les procurer. On a alors l'impression qu'ils jaillissent de l'écran.

CLASSIC

line des grandes originalités de Tempest 2000 consiste à pouvoir zoomer sius ou moins l'écran de jeu. En zoom très rapproché, l'écran de jeu bouge en fonction des mouvements du vaisseau. En zoom arrière, le plan de jeu set immobile et plus petit. La visibilité est totale mala encore faut-il avoir les bons seud.



Voici III forme géométrique normale, en fil de fer. Le plan de jeu bouge en fonction des mouvements de votre vaisseau.

oui!



Le même tableau, mais cette fois-ci en zoom arrière. Il est évidemment plus petit, mais il reste immobile.



En mode Tempest 2000, les formes géométriques affichent mille teintes. A gauche, un gadget vous permet d'augmenter votre puissance de feu.



Zoom arrière bis: on apprécie la forme géométrique dans sa totalité. Mais la visibilité est moins nette car tout est plus petit!

AVIS



NIIICO

Voilà des jeux comme je les aime! Un principe on ne peut plus simple une réalisation irréprochable. C'est d'ailleurs ce qui faisait la force des premiers jeux d'arcade. Moi qui ai connu la première version de Tempest, puis vous affirmer sans me tromper que son adaptation sur Jaguar est une réussite totale. Mais j'en entends déjà crier: "Quel gâchis de sortir un tel jeu sur une console 64 bits!" Je ne suis pas du tout d'accord avec eux, et leur conseille vivement s'emparer du premier joystick traîne pour se lancer dans l'action. Tout est réussi dans Tempest: les graphismes ont subi un sérieux lifting la musique techno est au goût du jour. Seul gros

reproche: la maniabilité du vaisseau laisse à désirer. De nombreuses parties seront nécessaires pour s'y habituer! Mais

quand on aime, on ne compte pas, non?

AVIS

oui, mais...



Il faut savoir faire le tri lorsque l'on a à faire un avis de cette trempe. Il est important de jauger les capacités techniques de l'machine d'un côté, et l'intérêt de l'autre. Je m'explique. Techniquement, c'est un autre genre de jeu qu'on attend sur une 64 bits: un shoot-them-up comme Tempest sur Jaguar c'est comme du vin conditionne en brique avec du magret de canard aux airelies. Mais si l'on juge Tempest 2000 sur son seui

méret, on tombe sous charme. De nouveaux modes de jeu, des effets techniques inédits... Alors que penser de Tempest 2000? Que c'est un très bon ieu, mais qu'on attend autre chose cette console.



Voici à quoi ressemble le mode 2 joueurs: chacun se voit attribuer une forme géométrique. Celui qui termine le niveau le premier est déclaré vainqueur!



Quand on récolte suffisamment de Power-Up Fire, on a la possibilité d'effectuer des sauts! Cela se révèle fort utile quand vos adversaires vous frôlent d'un peu trop près!

TEMPEST, C'EST PLUS DE PLAISIR

En mode Tempesi Plus vous possibilité si toutefois possedez Jaguar seconde manette (il va falloir s'accrocher), de jouer à deux simultanément sur même écran. Si un copain venait à manquer, il tout à fait possible jouer en compagnie de l'ordinateur. C'est un bon compagnon il est très foir et joue intelligemment.



Ce tableau en forme de "8" horizontal est assez difficile. Il faut sans cesse faire des aller et retour pour pouvoir détruire les adversaires. Attention au tournis!



Quand on avance un peu plus loin dans le jeu, les formes géométriques changent de couleur. On retrouve les anciens niveaux, mais III difficulté s'est accrue!



Voici le tableau carré. De nouveaux ennemis sont apparus à l'écran. Heureusement, votre ange protecteur, le droïde, veille! Il est vraiment très utile.



Ce qui devait arriver est arrivé: un des ennemis a mené sa course à terme. Il s'est dirigé vers vous ■ vous a capturé vers le fond du tableau. Et hop, une vie en moins!

JAGUAR

REVIEW



ÉDITEUR: ATARI DISTRIBUTEUR: IMPORT DISPONIBILITÉ: QUI PRIX: E

SHOOT-THEM-UP
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: ASSEZ BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: «
CONTINUE: «

PRESENTATION

79%

Un écran-titre assez sommaire, mais des effets visuels spectaculaires. Etonnant!

GRAPHISMES

84%

Le mode Tempest 2000 propose des dégradés de couleurs splendides. On en redemande!

ANIMATION

85%

Aucun ralentissement à signaler. Heureusement: nous sommes sur une 64 bits!

MUSIQUE

89%

Bien que le jeu soit ancien, la musique a été revue à la mode: techno à gogo! C'est le "rave".

BRUITAGES

81%

Ils sont bien réalisés, mais peu nombreux. C'est bien dommage!

DUREE DE VIE

89%

Des tableaux à n'en plus finir, une difficulté progressive... 🔛 fin du tunnel est loin.

JOUABILITE

79

Le contrôle du vaisseau est mal pensé. Il faudra vous y habituer.

INTERET

80%

Pour ceux qui connaissaient l'original, la note atteint 92%. Les autres le trouveront un peu "vide". Tempest 2000 reste tout de même excellent.

SUPER NINTENDO REVIEW

WorldCup

ous le savez tous, le mois de juin verra se dérouler la coupe du monde de football, aux Etats-Unis. C'est en effet le

17 de ce mois que retentira le coup de sifflet marquant le début du premier match.

Vingt-quatre équipes, représentant des nations du monde entier, vont s'affronter sur différents terrains des States, devant des centaines de caméras et des milliards de téléspectateurs. World Cup USA 94 vous propose donc de vivre et revivre les grands matchs de cet événement mondial. Huit langues sont disponibles, de quoi bosser son bac dans de bonnes conditions. Malgré le fait que notre équipe nationale ne se soit pas qualifiée, la langue française est disponible! Humour noir... Côté options, le

jeu n'a rien à envier à son grand rival, FIFA International Soccer. Il est possible de paramétrer à peu près tout ce que l'on veut: temps du match, règles du hors-jeu, rapidité du jeu, goal automatique ou non, dribble plus ou moins long... tout ce qu'il faut, vous l'avez! La vue du terrain est la même dans toutes les versions, c'est-à-dire que l'on voit les joueurs du dessus. Le terrain bouge suivant un scrolling vertical d'une fluidité exemplaîre. Amis du ballon rond et des troisièmes mi-temps, à vos consoles!



WORLD CUP USA 94 VS FIFA INTERNATIONAL SOCCER



Commençons, si vous le voulez bien, par World Cup USA 94. La vue du dessus n'est pas des meilleures: on a du mal à construire une attaque avec des passes en avant tant la vision du terrain est restreinte. Côté jouabilité, les joueurs répondent bien aux mouvements du joypad, et on leur fait faire à peu près ce que l'on veut. Cependant, la vitesse des sprites est peut-être un peu exagérée! FIFA International Soccer, quant à lui, propose une vue en 3D isométrique. Vous pouvez donc visualiser de larges portions du terrain et les constructions des différentes phases de jeu n'en sont que meilleures. Hélas! Escrolling est saccadé et la maniabilité des joueurs médiocre (lenteur oblige)! Cependant, les sprites sont un peu plus gros que dans W.C. USA. Côté options, les deux jeux sont aussi bien fournis l'un que l'autre (un lèger avantage tout de même pour FIFA International Soccer).



AVIS oui, mais...



World Cup USA 94 est un jeu de football qui tient la route. Après une introduction des plus pauvres (la mascotte arrive au milieu de l'écran allume une cetite loupiote ridicule), le jeu bénéficie d'options multiples et intéressantes. Toutes font l'objet d'interventions de la mascotte, et, malheureusement cela ne les rend pas plus claires pour autant. Enfin,

une fois que l'on y est habitué, cela ne représente plus guère de problème. La maniabilité du jeu est, pour une fois, très bonne. Dommage que la trop grande vitesse de déplacement des joueurs rende le jeu si difficile: on traverse terrain en moins trois secondes! Ben Johnson, même anabolisé, ne ferait pas mieux! Doté d'un rythme plus réaliste. World Cup USA 94 aurait été un jeu parfait.

QUELQUES OPTIONS

Légèrement moins nombreuses que dans FIFA International Soccer, World Cup USA 94 propose tout de même une sacrée brochette d'options. Vous m'en direz des nouvelles.



Le menu général propose cinq choix jorincipaux. Parmi eux, la possibilité de tenter des tirs au but (hél oui, le mot "penalty" est à bannir. What's a frog. l'autre zouavel).



Voici, chez vous, les six groupes de quatre équipes qui forment le championnet de la coupe du monde. Faites vos paris, rien ne va plust

USA94

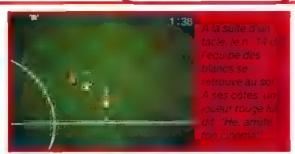




QUELQUESACTIONS

World Cup USA 94, comme tout bon jeu de foot, propose des phases de jeu assez réalistes. Ainsi, on retrouve les extraordinaires plongeons du gardien, les tacles un peu poussés, les balles sur la poteau...





ici un exemple de plongeon spectaculo rerdien se détend de tout son long afin de



On connaissai la ruee vers l'o en Cairfornie à la fin du XIXº siècle. Le 17 juin 1994, c'est d'une rue vers les buts qu'it s'agirs.



AVIS

oui, mais...



le ne pense pas que cette adaptation égale FIFA International Soccer sur le plan simulation pure. Mais pour ce qui concerne le "gameplay", pas de doute, World Cup l'emporte haut pièd. En fait, le véritable problème de World Cup est qu'il propose beaucoup d'options d'accès difficile sans notice. A part cette remarque, définirai malheureusement World Cup USA 94 version SNIN comme un jeu de foot banal: il ne comporte rien transcendant, mais rien d'énervant non plus, il est assez scolaire, mais de bonne qualité. On pourra toujours lui reprocher la taille ridicule des sprites (surtout après avoir vu FIFA), mais si une meilleure jouabilité est à ce prix, c'est très bien. Et c'est l'eas pour cette version. La jouabilité tient le route, le jeu est rapide à souhait, et le contrôle est aisé. World Cup USA est une simulation de foot de plus, en rien révolutionnaire.

SUPER NINTENDO REVIEW



presents

WorldCupUSA94™

ÉDITEUR: US GOLD DISTRIBUTEUR: -DISPONIBILITÉ: JUIN PRIX: I

SIMULATION DE FOOTBAIL
4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: ASSEZ BON
DIFFICULTÉ: ASSEZ ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: AUCUN
CONTINUE: =

PRESENTATION

60%

La mascotte, un chien (!), fait son numéro de clown. Cela en fera rire certains, moi pas!

GRAPHISMES

79%

Les sprites sont assez petits, et cela nuit à la précision.

ANIMATION

87%

Le scrolling de l'écran est fluide et jamais saccadé. Le jeu est peut-être trop rapide!

MUSIQUE

73%

Le thème musical diffère des autres versions, mais il n'en est pas meilleur pour autant!

BRUITAGES

79%

Ceux de la foule sont excellents et le coup de sifflet de l'arbitre itou. Pour le reste...

DUREE DE VIE

81%

Les matchs sont difficiles! Dommage que l'on ne puisse jouer à quatre dans la même équipe.

JOUABILITE

84%

Les joueurs se déplacent trop rapidement sur le terrain. Difficile de prendre le temps de dribbler!

INTERET

87%

World Cup USA 94 est un jeu de foot intéressant, qui supporte la comparaison avec FIFA International Soccer.

MEGADRIVE *

W WorldCupUSA94

our mens



des plus sérieux adversaires de FIFA Internationa Soccer. Les options, moins nombreuses que dans ce dernier, sont tout de même très importantes el devraient ravir de nombreux joueurs. Tout, ou pratiquement tout, est modulable: vitesse de jeu règles des hors-jeu, taille du radar, conditions météorologiques, durée du match, formation j'en passe et pas forcément des meilleurs. Si la jouabilité est plutôt bonne et l'animation excellente (pas moins de 3 000 sprites ont été créés), les footeux, eux, sont vraiment petits! C'est dommage

car cela peut donner la curieuse impression de

our que tout le monde soit content, World Cup USA 94 sort également sur la Megadrive. Cette version reste très proche de celle de la Super Nintendo.

On retrouve ainsi les vingt-quatre équipes qui participent à la coupe du monde de football. Les Etats-Unis, la Suisse, l'Allemagne et le Brésil sont de la partie. Pour les faire s'affronter, trois championnats sont proposés: la coupe

du monde (le tournoi officiel), le tournoi personnalisé (vous placez vos équipes dans les poules de votre choix), les matchs amicaux et, enfin, les matchs d'entraînement (fort utiles pour maîtriser toutes les bottes et les coups spécifiques du football). Quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément sur leur Megadrive, grâce au quadrupleur d'Electronic Arts. Choisissez la couleur de vos maillots, de vos chaussettes et de votre caleçon. Cela fait, vous serez paré pour pénétrer dans le monde impitoyable du football. Wââââ, l'angoisse!



Le coup d'envoise joue à pile ou face! Le principe est simple: on envoie une pièce T franc en l'air et on la laisse retomber sur le sol. Si vous ramassez 25 001 francs, yous avez gagne gros lot!

LES OPTIONS...

Un des points forts de ce jeu de foot, c'est certainement nombre d'options qu'il contient. On peut tout faire, du plus simple au plus complique car tout est parametrable. G'est pas genial, ca?



La coupe du monde de football est un gigantesque tournoi au cours duquel vingt-quatre équipes se rencontrent. C'est pour cela que cette cartouche nous propose hult langues



Comment apprendre la geographie tout en s'amusant? En jouant - World Cup USA 94! En fonction des equipes que vous choisissez. un ballon de foot vous montre son pays d'origine.



Tout commence sur cet écran: les deux tournois différents, les deux types de matchs (amicaux entraînements) et le menu d'options y figurent. vous de bien choisir votre voie.



Voici un sous-menu qui correspond au match d'entraînement! Non mais vous vous imaginez proposées! Et ce n'est pas lini, les p'tits gars.







mecs!



L'introduction est encore même: la mascatte fait le spectacle. Sympa, mais sans grand intérêt.

GRAPHISMES

Les sprites sont vroiment petits. Pour une Megadrive, on aurait pu mieux faire!

ANIMATION

Rapide, fluide, aucun ralentissement. Il n'y a rien à lui reprocher!

MUSIQUE

Encara et toujours ce thème soülant! Il est rapidement lassant. On aurait pu mieux faire (bis!).

BRUITAGES

ils sont nombreux et variés, mais leur qualité laisse un peu à désirer.

DUREE DE VIE

Le jeu à quatre est génial. La coupe du monde va être palpitante.

JOUABILITE

Les joueurs répondent très bien aux commandes. Le dribble est facile car il est modulable.

World Cup USA 94 est un bon jeu de footbell. Mais il ne surclasse pas FIFA International Soccer.



MASTER SYSTEM

EVIEW WWW WORLD USA94

'aventure des World Cup USA 94 poursuit son p'tit bonhomme de chemin et arrive maintenant sur la Sega Master System. Ceux qui possèdent cette vieille, mais toujours d'actualité (la preuve), console vont pouvoir cogner sec dans li ballon. La compétition n'a pas uniquement lieu sur le terrain, mais aussi chez les éditeurs. En effet, la bataille des jeux de foot avant la coupe du monde bat son plein. World Cup USA 94 entre donc en concurrence directe avec Ultimate Soccer (testé également dans ce numéro). World Cup USA 94 propose bien évidemment une multitude d'options, chacune étant accompagnée de mascotte officielle (un petit chien- chien à sa mémère). Comme dans tout jeu de football qui se respecte, vous allez donc pouvoir choisir votre équipe favorite parmi celles qui participent à la coupe du monde, définir le temps de jeu, participer à un match d'entraînement... bref, tout ce qu'il faut pour vous faire plaisir! Le terrain de football est vu du dessus, ce qui donne une vision assez large. On évolue donc facilement et les passes n'en sont que plus réussies. Quand on sait que d'une bonne construction de jeu s'ensuit généralement un but, il y a de quoi s'en réjouir! Amateurs de ballon noir et blanc, à vos consoles!



oui, mais...



Force est de constater que World Cup USA 94 est moins bien réussi que Ultimate Soccer. Les options sont certes plus nombreuses, mais elles sont peu explicites. Le fait de retrouver le mascotte, un pauvre chien, dans chacune des options alourdit beaucoup trop l'écran: on a vraiment du mal à deviner ce que signifient les icônes. Il en résulte un certain énervement, voire une petite crise de colère. Mais. passe cet accès de furie

provoque par le choix des options, tout devient clair quand il s'agit 🥏 jouer. Le terrain est vu du dessus (ce n'est pas une nouveauté, hélas), et les sprites sont assez bien animés. Cependant, ressemblent bien plus à des cubes qu'à des footballeurs! On apprécie tout de même zoom ballon lorsque celui-ci s'élève dans les airs. World Cup USA 94 reste cependant un jeu plutôt "bof bof".



PETITE CAUSE. **GRANDS EFFETS**

il sat parrois etennant de voir comme un fait apparamment anodin a des répercussions demesurées. Une visille légende chinolee raconte que si quelqu'un éternue en Chine, c'est un Africain au a annume Heu



Sequence II. A la suma a una mune banale et sans méchanceté. l'arbitre siffie un coup franc. La scène au passo au milieu du terrain.



Sequence 2. Le mur adverse se met en place. On appréciera la trajectoire du bellon grâce à ces petites billes blanches. Fort pratique!



sequence 3. Le coup franc viere d'être tiré et, déjà, un joueu s appréte à intercepter la balle. Le but n'est plus très lein, je le serail







WorldCup

All Programming, Graphics and Music by

US GOLD/SEGA PRIX: 6 2 JOUEURS SIMULTANES/FOOTBALL

×

PRESENTATION

L'écran d'options n'est pas vraiment bien réalisé, mais les options sont nombreuses.

GRAPHISMES

La Sego Master System a connu bien plus joli en matière de graphismes. Ils sont moches.

ANIMATION

Il n'y a rien à lui reprocher: les joueurs se déplacent rapidement, sans saccades.

MUSIQUE

Le thème de World Cup USA 94 revient continuellement durant les options. Soülant!

BRUITAGES

Cortes, la Master System est une console 8 bits, mais les programmeurs auraient pu faire des efforts!

DUREE DE VIE

World Cup USA 94 ne fait pas partie des meilleurs jeux de foot sur console. On ≡ vu mieux!

JOUABILITE

Les joueurs répondent bien aux commandes et le ballon reste "collé" au pied. Une réussite.

Non, désolé, ce jeu de foot ne fera pas partie de l'élite du genre. Il existe plus beau, et mieuxl

JEUX VIDEO **AMICROPRIX**

CATALOGUE VPC EN COULEUR

ORLEANS

JARGEAU

22 Place Louis XI

38.68.15.50

56 Grande Rue **38.46.10.31**

Ouvert du Lundi au Samedi de 10 Heures à 19 Heures

4 Pages couleurs avec

Images digitalisées de Mangas - Vidéo Compact disque - Goodies - Ramicard Le Numéro 1 est DISPONIBLE pour in somme de 35 F et donne droit il une remise de 5% sur tout le catalogue

SUPER FAMICOM - SUPER NINTENDO - SUPER NES - GENESIS - MEGADRIVE MEGA CD - GAME BOY - GAME GEAR - NEO GEO - 3 DO - JAGUAR- PC -AMIGA MANGAS - K7 VIDEO - ART BOOKS - POSTERS - GOODIES

45 F

80 F

45 F

120 F

SUPER FAMICOM

DRAGON BALL 23 RANMA 1/2 4 SUPER BOMBERMAN 2 Prix très très compétitifs

SUPER NES

CLAYMATES **FATAL FURY 2** SUPER METROID Prix trés trés compétitifs

SUPER NINTENDO

EMPIRE STRIKE BACK **PTFA** NRA JAM **PSG** ROCK'N ROLL RACING **SCHTROUMPHS** POPN TWIN BEE 2 R TYPE 3 Prix trés très compétitifs

MEGADRIVE

FATAL FURY 2 NBA JAM PSG STREET OF RAGE 3 VIRTUA RACING Prix trés trés compétitifs MANGAS

DRAGON BALLZ

DRAGON BALL Z N & B DRAGON BALL Z Couleur KEN LE SURVIVANT CITY HUNTER RANMA 1/2 3 X 3 EYES

VIDEO GIRL BASTARD DNA2 CYBER BLUES AKIRA la Fin (Volume 6) ORANGE ROAD

MANGAS VIDEO DRAGON BALL Z

Vol 1 GARLIC 179 F Vol 2 THALES 179 F Vol 3 SUPER NAMECK 179 F Vol 4 DOCT WILLOW 179 F Vol 5 BADDAK 179 F Vol 6 KOURAT 179 F Vol 7 METAL KOURAT 189 F Vol 8 LES CYBORGS 189 F Vol 9 TRUNKS STORY 129 F Vol 10 BROLY 189 F Vol 11 BOJACK 189 F Vol 12 DOCTEUR EIGI 189 F

GOODIES

FIGURINES BATTLE COL. 120 F POSTER DBZ - RANMA -30 F RAMICARDS 10 F CARDAS

MANGAS VIDEO

DOOMED MEGALOPOLIS 130 F 170 F KEN LE SURVIVANT RG VEDA 170 F 3 X 3 EYES 150 F 150 F MACROSS VENUS WAR 170 F 170 F **AKIRA** BUBBLEGUM CRISIS 170 F KAMASUTRA 170 F

COMPACT DISQUE

DRAGON BALL Z	225 F
RANMA	150 F
KEN LE SURVIVANT	225 F
ORANGE ROAD	240 F
CITY HUNTER	240 F
MACROSS	240 F
BUBBLEGUM CRISIS	240 F
AKIRA	240 F
FATAL FURY	

DEPOT VENTE **NEO GEO**

Plus de 100 jeux NEO GEO disponibles en dépot vente chez AMICROPUCE aux prix fixés par nos clients sur nos conseils.

Nous prenons une com de 100 F par jeu

890 F
690 F
390 F
490 F
690 F
290 F

JEUX NEUFS 199 F

SUPER NINTENDO BATMAN RETURN BLUES BROTHERS DEAD DANCE ADAMS FAMILY 1 ADAMS FAMILY 2 AXELAY **CASTELVANIA** D.FORCE GODS **GRADIUS 3** HOOK **PHALANX** ROBOCOP 3 ROCKETER **FZERO**

JEUX NEUFS 199 F

SUPER NINTENDO RPM RACING SUPER ALESTE TOM & JERRY VALIS 4 AMAZING TENNIS ANOTHER WORLD ASTERIX BEST OF THE BEST BOB CHESSMASTER CHUCK ROCK DENIS LA MALICE DOUBLE DRAGON DRACULA DRAGON'S LAIR

JEUX NEUFS 199 F

SUPER NINTENDO HOOK JURASSIC PARK KICK OFF LAST ACTION HERO LEMMINGS LOONEY TUNES MAGIC SWORD ON THE BALL **PARODIUS RIVAL TURF** SHANGAI 2 SPIDERMAN SUPER OFF ROAD SUPER TENNIS KO BOXING

C+33

Pour connaître les autres titres disponibles, téléphoner au 38.46.10.31 Nous remercions tous nos clients qui sont de plus en plus nombreux à nous faire confiance, ce qui nous permet de pratiquer des prix de plus en plus compétitifs.

Dan de Commondo nos 🗪 ou 29 46 10 21

Boll de Collillande par 📥 au 36.4	+0.10.31			
DESIGNATION	PRIX	Nom	Prénom_	
		Adresse		_
		Ville	Code Postal	
PORT	30 F	Signature		
TOTAL A PAYER		(Parents pour les mineurs)		

Mode de paiement □ Chèque bancaire □ Contre-remboursement + 45 F

Chéques Débités le jour de la livraison Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO A retourner à : **AMICROPUCE**

56 Grande Rue 45150 JARGEAU

Les prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables suns puéuvis Toutes les assayoes citées dons catte page sont dan marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

GAME GEAR

WorldCupUSA94

a boucle est bouclée: World Cup USA 94 sort également sur la Game Gear! Les amoureux des consoles Sega et du ballon rond n'auront plus aucune excuse pour ne pas jouer au football! Sega fait vraiment les choses comme il faut: pas de jaloux. C'est pas beau, ça? Le père sur la Megadrive en train de jouer dans le salon, le fiston dans la cuisine sur sa Game Gear et le petit demier dans sa chambre en train de s'éclater comme un fou sur la Master System, Cette version Game Gear de World Cup USA 94 est loin d'être mauvaise: les options sont nombreuses et bien présentées. En effet, la mascotte officielle de la coupe du monde, un chien aux allures cartoonesques, accompagne chacune des icônes représentant les options. Ces demières vous proposent de participer à un match d'entraînement, ou bien à la coupe du monde elle-même. Les matchs vont être chauds! Et, comme une bonne surprise n'arrive jamais seule, il est possible de jouer à deux! Il suffit pour cela que votre ami(e) amène chez vous sa Game Gear et un câble de raccordement, et le tour est joué! A deux, c'est quand même vraiment mieux! World Cup USA 94, vous le constaterez, n'est pas une simple adaptation bête et méchante. Les programmeurs nous ont fait un bien beau cadeau!

UN ARBITRE OMNIPRÉSENT

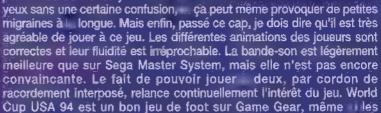
Cela fait plaisir de voir des jeux de football où l'arbitre ne se contente pas seulement de rester à vos côtés ourant une partie, loi, il fait de splendides apparitions cans des encarts à chaque fois que le besoin s'en fait eentin





oui, mais... **AVIS** il est vraiment difficile de se prononcer sur World Cup USA 94

version Game Gear. Sur les écrans de petite taille, il est souvent pénible de suivre les joueurs des



graphismes ne sont pas extraordinaires, taille des sprites paraissant un peu ridicule



angagement. Quel homme, cel

arbitre, tout de même

NIIICO



PRESENTATION

Toujours le même écran d'introduction: amusant mais vraiment léger. Les options sont variées.

GRAPHISMES

lls sont assex réussis pour une Game Gear. Bien que les sprites soient petits, ils sont détaillés.

ANIMATION

ll n'y a rien à redire: l'animation sur le terrain est partaitement fluide.

MUSIQUE

World Cup USA 94 se déroule sur un thême sympathique, mais qui devient irritant à la longue!

BRUITAGES

D'un niveau légèrement supérieur à ceux de la version SM5, ils sont encore trop sommaires.

DUREE DE VIE

Le fait de pouvoir jouer à deux est intéressant. La coupe du monde est longue et passionnante.

JOUABILITE

Les joueurs répondent parfaitement aux commandes. Pour une fois, le dribble est facile.

World Cup USA 94 est certainement un des meilleurs jeux de foot sur Game Gear.



98 rue Oberkampf 75011 PARIS

Tél.: 48 07 21 08

Fax.: 48 07 13 54

MEGADRIVE

ADDANG	255
ADDAMS	355
ALADDIN	349
ART OF FIGHTING	479
BATTLES OF VENGENCE	355
BATTLESTOADS	329
CHACKAN	299
COOLSPOT	319
DAVID ROBINSON'S	199
DOUBLE DRAGONS	349
DRAGONBALL Z 2	475
DRAGON REVENGE	380
ETERNAL CHAMPION	459
FIFA INT. SOCCER	349
HOOK	359
JAMES POND 3	389
JUNGLE STRIKE	359
JURASSIC PARK	359
LANDSTALKER	410
NBA JAM	425
NIGHTSTORM	355
QUACKSHOT	299
ROBOCOP 3	299
ROCKET KNIGHT ADV.	449
ROBOCOP VS TERMINATOR	375
SENSIBLE SOCCER	375
SHINOBI 3	379
SHINING FORCE II	449
SONIC 2	299
SONIC SPIN BALL	375
SONIC 3	475
STREET FIGHTER II	375
TERMINATOR 2	375
THE FUNSTONES	375
TINY TOON FR	375
TURT, TOURNA, FIGHTER	375
VIRTUAL RACING	479
WORLD OF ILLUSIONS	299
	_

NEO GEO

CONSOLE + JEU	1590
ART OF FIGHTING	1290
FATAL FURY SPEC.	1090
SUPER SIDE KICK	850
SAMOURAI SHADOW	1090
SPIN MASTER	1300
WORLD HEROES	790
FATAL FURY	790

3 DO

330
330
330
330
330
330
330
330
330
330

TEE SHIRT DBZ	75
MANGA DBZ	45
RAMICARDS	10
FIGURINES DBZ	95
FILMS DBZ	149
POSTER DBZ	45

GAME GEAR

ADDAMS	275
ALADDIN	275
ASTERIX	275
DESERT STRIKE	275
DOUBLE DRAGON	275
DUFFY DUCK DONALD	275
SHINOBI 3	275
SONIC 2	275
SPEEDTRAP	275
WORLD CUP SOCCER	275
NBA JAM	275

SUPER NINTENDO

ASTERIX	199
BUGS BUNNY	495
COOL SPOT	375
DESERT STRIKE	349
DRACULA	319
EARTH DEF. FORCE	199
GOOF TROOP	395
HOOK	375
JAMES POND	355
JURASSIC PARK	345
KICK OFF	345
MARIO ALL STAR	345
PGA GOLF TOUR	345
PILOT WINGS	399
ROBOCOP 3	399
SENSIBLE SOCCER	399
STREET FIGH. 2 TURBO	399
ULTRAMAN	99

SUPER FAMICOM

	ART OF FIGHTING	450
	BASTARD	450
	BATMAN RETURN	299
	DRAGONBALL Z 2	590
	FATAL FURY	450
	HOKUT. KENT Nº7	449
	ICE HOCKEY	299
	MORTAL KOMBAT	350
	SOCCER KID	350
	STREET FIGH. 2 TURBO	395
1	SUP. EMPIRE STRIKE BACK	390
	SUP. FAMILY STAR II	299
	SUP. GATOR WORLD II	299
	SAILOR MOON	529

ACCESSOIRES

ACTION CASE M.D.	110
ACTION CASE S.N.	110
ACTION PARK + AUMENTATION	100
ACTIVATOR JOYSTICK VIRTUAL	1490
A.D. 29 / 60 Hertz	99
ALIM. GAMEBOY	75
ALIM. GAME GEAR	75
AUM. MEGADRIVE FR	125
ALIM. MEGADRIVE 2	125
AUM, SUPER NES	95
AUTO POWER / GB	70
BATTGAME (autonome 12h)	149
LOUPE GAME GEAR	95
CAPCOM POWER STICK Fighter	650
CONSOLE M.D.2 (Jap.)	890
CONSOLE PC TURBO GT	1250
CONS. S.NES (Vers. PAL)	980
EXTENSION CABLE SUR MD	59
EXTENSION CABLE SUP. NES	50
LOUPE GAME BOY	69
MANETTE AQUA PAD S.NES	149
MANETTE FIGH,II / MD	118
MANETTE KONIX POWER PAD	60
MANETTE NEO GEO	375
MANETTE PRO 5 (tres cons.)	339
MAN. UFO SPEC, ST.FIGH,	130
MEGA KEY (Adapt. Is jeux MD)	1.50
PIN'S DRAGONBALL Z	10
PRISE PERIT. RGB / MD2 Jap	99
PRISE PERIT, RGB / S.NES	120
SUPER MULTITAP SN / SF	295
TIME BOY (Porte-clef / GB)	25
X TERMINATOR	195

ATTENTION!

Les adhérents au club BEST GAMES bénéficient de 20% de remise sur les prix indiqués

BON DE COMMANDE

TITRE	PRIX
	30
	TITRE

CONSOLE	TITRE	PRIX
COLISSIMO TOTAL		30

N° Adhérent :	
NOM	Total Control
Prénom	
Adresse	
Ville	
Code Postal	
Téléphone	
Règlement Chèque 🗔	Mandat-lettre 🔲
CB N°	
(date expiration CB)	Signature
i	

SUPER NES

REVIEW



Photo de famille.

Sorti en 1991 dans les salles d'arcade, King of Dragons est la dernière production de Capcom sur Super Nintendo. Savant mélange de Gauntlet (pour l'ambiance) et de

Legend (bientôt en test dans Consoles+), King of Dragons est aujourd'hui dispo en import.

L'aventure commence alors que le monde de Malus est sous l'emprise des sbires de Gildiss, un mauvais dragon rouge. Malus n'est plus que misère et ruines. L'armée du roi a bien tenté une contre-attaque, mais aucun soldat n'est revenu de la terrible bataille. En désespoir de cause, le roi décide de s'en remettre à son magicien, Guindon. Guindon lui propose alors un sort capable d'endormir Gildiss durant toute une année. Contrepartie à c sort. Gildiss se réveillera de ce long sommeil deux fois plus fort qu'autrefois. Il faut donc le retrouver et l'abattre durant son sommeil. Le sort jeté, et le dragon endormi, les hommes du roi partent à sa recherche. Hélas, l'armée de Gildiss veille, et c'est la déroute. La date fatidique approche, et le sort ne va plus tarder à se dissiper, L'ultime solution, c'est... vous! Cinq personnages vous sont proposés: un elfe, un magicien, un querrier, un clerc et un nain. Vous devrez être judicieux dans votre choix, en sachant que la possibilité de combattre avec un deuxième personnage vous est offerte. A deux, vos chances de trouver et de détruire Gildiss seront plus importantes. Au cours de cette longue et périlleuse aventure, seize niveaux vous attendent. Vous y rencontrerez de dangereux personnages et de terribles boss. Il vous faudra user de tout votre bon sens, mais aussi de vos armes et de votre magie, pour vous débarrasser d'eux. Voilà, vous savez à présent ce qui vous attend. Bonne chance!

AVIS

oui, mais...



NIIICO

Les productions Capcom sont en général marquées du sceau de la qualité. J'attendais donc beaucoup de King of Dragons. Cependant, dès l'apparition de l'écrantitre, j'ai pensé que quelque chose n'allait pas. Vous n'avez droit aux distorsions et aux zooms que dans le cadre de la présentation, c'est tout! Il est dommage de disposer d'une machine comme la Super Nintendo et de ne pas l'utiliser convenablement. Si les couleurs

sont relativement bien choisies et nombreuses, taille des sprites est, elle, ridicule! Serait-ce pour souligner celle de certains boss de fin de niveau? Mystère. Et les niveaux, bien que nombreux, sont, hélas, bien trop courts! King of Dragons n'est finalement qu'un petit jeu sympa, sans aucune envergure. Mais que fait Capcom? Un conseil: économisez votre argent pour le sublime Legend (de Sony).





Ce gros taureau armé d'une hache bien aiguisée fonce dans le tas, de temps à autre, la tête la première! Evitez de rester face à lui.



Si je vous dis, c'est rose, bleu, vert et visqueux, vous me répondez quoi? Mais non, ce n'est pas une sucette! C'est le boss du quatrième niveau, enfin!



On connaissait l'haleine de mouton, voici maintenant et en exclu dans Consoles+ l'haleine de dragon: c'est chaud et ça sent fort!



Ce gros barbu à la peau rouge n'a aucune affinité avec Niiico. En effet, Niiico ne porte pas de caleçon bleu et violet!

DES BOSS ET DES COUPS!

Bien que les sprites des différents personnages que vous incarnez soient vraiment petits par rapport à la taille de l'écran, les boss de fin de niveaux, eux, sont parfois très impressionnants! Plus vous avancez dans le jeu, plus ils sont puissants. Avant que vous n'atteigniez Gildiss, ultime boss du jeu, vous avez du pain sur la planche!





LE CLERC



LE MAGICIEN

famille

REVUE DE DÉTAIL

King of Dragons est un veritable bestaire d'immondes et affreuses créatures.

Vous trouverez de tout, du plus effrayant au pros surprenant. Restez continuellement sur vos gardes, car même un coffre peut renfermer, à défaut d'or, de bien mauvaises surprises.



Comme je vous le disais, les coffres ne contiennent pas que des lingots: im preuve, vous êtes gelél





Heureusement, de temps à autre, des bonus vous aident à vous en sortir: une fraise pour l'énergie, un orbe magique pour les ennemis.



Cet orbe magique, justement, va transformer tous les monstres de l'écran en de gentilles grenouilles! C'est pas mignon, ça?

Cette forêt est loin d'être un havre de paix: jaillissant d'un épais brouillard, ces créatures gélatineuses et gluantes vous attaquent!

AVIS

oui, mais...



SAM

King of Dragons est un bon beat 'em all, ou, vous present au la course de la course

plaisir est au rendez-vous: on s'amuse beaucoup. Il y a de l'action, et les ennemis surgissent de toute part. On peut néanmoins déplorer un petit défaut: on arrive sans trop de difficulté à parcourir les trois quarts du jeu. Un conseil, attendez plutôt la sortie Legend, d'Arcade Zone, sur SNIN (voir notre "Work in Progress").

SUPER NES



DISTRIBUTEUR: IMPORT DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: I

PARCOURS-COMBAT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: 2 PAR JOUEUR

PRESENTATION

80%

Distorsion et zoom sur l'écran-titre, présentation de trois des seize niveaux: joli, sans plus.

GRAPHISMES

73

Des sprites tout petits se baladent au cœur d'une multitude de couleurs. Où est ma loupe?

ANIMATION

78

Pas de raientissement à signaler, mais la décomposition des mouvements n'est pas assez travaillée.

MUSIQUE

82

Les différents morceaux sont de bonne facture, et collent bien à l'action.

BRUITAGES

78%

Ils sont de bonne qualité, mais il n'y en a pas beaucoup!

DUREE DE VIE

69%

Seize niveaux sont proposés, mais, dès la première partie, on en a terminé la moitié!

JOUABILITE

83

Les personnages répondent parfaitement bien aux commandes du pad.

INTERET

78%

King of Dragons fait partie de ces jeux qui ne durent que quelques instants, et ne laissent pas de souvenir impérissable!

NEO GEO

REVIEW

Les tacles permettent de récupérer la balle sans trop de bobos.





AVIS

oui!



Il est rare que sois pris dans l'ambiance d'un jeu au point churler de joie. Et là, j'ai complètement flashé sur Super Sidekicks 2! La réalisation technique est impeccable, l'ambiance sonore géante, etc. est simple, il n'y a quasiment aucun défaut (je dis "quasiment" parce qu'il est impossible d'effectuer un tête plongeante). Jamais je n'avais eu un tel coup de foudre pour un jeu de foot, même en arcade. Il y en a encore qui vont dire que je

m'emporte, mais il fallait nous voir, Soy et moi, huner comme des malades à chaque belle action (tout l'étage voulait y jouer après). Ce jeu est bourré d'idées originales, l'action y est violente et marrante, la mise en scène géniale et, pour finir, les occasions de tir au but relancent complètement l'intérêt de la partie et la rendent vraiment réaliste. Achetez ce jeu, vité!

NK célèbre avec panache coupe du monde de football cuvée 94. Alors que d'autres jeux exploitent insidieusement l'impact médiatique de ce grand événement, Super Sidekicks 2 explose littéralement tout ce qui a été fait dans le genre. C'est un jeu de foot, c'est démentiel c'est sur Neo Geo!

Si Super Sidekicks 2 est placé sous le signe de la simulation, c'est bel et bien l'action qui fait sa force. Les dimensions du terrain ont été respectées et le jeu d'équipe, primordial, est axé autour de trois actions principales. La passe à ras de terre est rapide, mais l'adversaire peut facilement l'intercepter. La passe en cloche est relativement sûre, cependant elle expose le receveur à une intervention musclée. Enfin, pour se débarrasser de défenseurs trop collants, l'attaquant peut progresser en tapant la balle devant lui pour gagner en vitesse. En règle générale, le joueur garde la balle dans les pieds et tente d'éviter automatiquement les tacles des défenseurs ou leurs coups de poing et de genou (et il y a pire!). Pour ce qui est des tirs au but, il suffit d'appuyer sur le bouton A dès que le joueur s'approche du but adverse. Le tir est automatiquement cadré et peut être légèrement dévié avec la manette. Le goal agit seul, ce qui n'est pas un mal. Vous ne contrôlez bien sûr qu'un joueur à la fois, en général celui qui est le plus proche de la balle. Pour plus de précision, le bouton C permet de passer d'un joueur à un autre. Les joueurs contrôlés par l'ordinateur ne chôment pas pour autant. Ils protègent votre progression et courent se placer aux positions stratégiques. Mais l'innovation la plus révolutionnaire réside dans l'occasion de but. Lorsqu'un attaquant est bien placé sur le terrain, le mot "Chance" apparaît un quart de seconde au-dessus de sa tête. Si yous réagissez assez vite, une vue du but apparaît en gros plan avec un curseur pour diriger votre tir. Cette nouvelle idée apporte réellement une autre dimension au jeu de foot. Demière précision: quand un joueur tacle ou frappe un adversaire, il lui faut ensuite quelques secondes de repos pour récupérer. C'est cruel, mais c'est légai!

SIMUL... ACTION!

Dans Super Sidekicks, l'action se taillait la part du lion, ne laissant que quelques miettes à la simulation. Normal, me direz-vous, puisque tous les jeux SNK sont à la fois destinés à la Neo Geo et aux salles d'arcade. Cependant, les puristes du ballon rond lui reprochaient cette orientation arcade trop radicale. Super Sidekicks 2 ne tombe pas dans ce travers. Pour ce qui est de simulation, si on néglige les détails (nom des joueurs, remplaçants), les options les plus importantes sont présentes.



Quarante-huit équipes internationales avec chacune leurs propre formation, couleur de maillot et statistiques. Qui dit mieux?



Choisissez avec beaucoup de soin l'entraînement qui fera de votre équipe la championne du monde.



Le goal allongé est battu, c'est le but! Paradoxalement, il n'est pas facile de marquer de cette façon, les goals étant très forts.













Admirez cette reprise de volée! La balle file droit vers les buts, mais le gardien veille au grain! Les coups francs près du but donnent aussi lieu à une scène en gros plan. On peut marquer en déviant la balle contre le mur de défenseurs.

AVIS

oui, oui, oui, et oui



wes alsux, quelle experience... Le ma vie je n'avais joue a un jeu de root aussi réaliste sur quelque console que ce soit. L'ambiance est à tomber par terre, la réalisation est sans faille, le les parties à deux sont hilarantes. Imaginez seulement que, pour une fois, cela vous prendra une vingtaine de secondes pour parcourir tout le terrain. Et, ici, pas question de jouer perso. Seul FIFA nous obligeait jusqu'alors à opter pour des stratégies réalistes le bien construites. Ici, vous retrouvez ces sensations, avec de surcroît un plaisir "arcade" que FIFA n'était pas en mesure d'offrir. C'est tout bonnement du jamais vu. Mais cessons là ces bavardages inutiles, si vous n'êtes pas convaincu, allez essayer Super Sidekicks le en salle d'arcade, donnez-m'en des nouvelles... Croyez-moi, vous ne serez pas décu d'v avoir investi quelques pièces.

C'EST TA CHANCE!

Si vous voyez le mot "Chance" apparaître au-dessus de la tête de votre joueur, appuyez vite sur le bouton de tir. Vous verrez alors une scène en gros plan du but adverse avec un curseur pour diriger votre tir. Les autres jeux de foot devraient prendre exemple.

On voit même les défenseurs en gros plan. Ils se trouvent à la même position que durant le jeu normal. Quel réalisme!

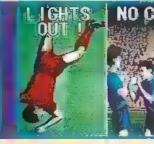




La séance des penaltys est particulièrement éprouvante pour les gardiens de but.







Le joueur coréen vient de coller une droite au Brésilien. Les contacts sont particulièrement violents dans Super Sidekicks 2, et on aime ça!

REVIEW



EDIYEUR: SNK
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT IL
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: I

FOOTBALL
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUE: 3

PRESENTATION

90%

Excellente. Les digits des dessins crayonnés sont magnifiques.

GRAPHISMES

93%

Les sprites sont grands, les mouvements des joueurs réalistes et les scènes cinématiques à couper le souffle. Un chef-d'œuvre graphique.

ANIMATION

92%

Quasiment rien à redire. Même s'il n'y a pas de zoom, l'animation est exempte de tout reproche.

MUSIQUE

80%

Seule la présentation en est dotée. La musique n'est nullement nécessaire durant les matchs: la foule hurle déjà assez comme ça.

BRUITAGES

97%

Epoustouflants! La foule s'égosille à s'en faire péter les cordes vocales.

DUREE DE VIE

92%

Il faut vraiment détester le foot pour ne plus jouer à ce jeu (et encorel).

JOUABILITE

88%

A peine quelques cafouillages dans is sélection des joueurs en cours de jeu.

INTERET

95%

Le meilleur jeu de foot, toutes consoles confondues. Un cocktail explosif d'action et de simulation.

SUPER FAMICOM

REVIEW

péeration Wolf fait des émules! Nam 75 sur Neo Geo, Cabal en arcade, on ne compte plus les copies de ce superbe jeu. Shien the Blade Chaser, de Dynamic, est de celles-là. Ce jeu adopte en effet le principe d'Operation Wolf et y ajoute une innovation de taille: la parade!

Contrairement à Operation Wolf, son litustre modèle. Shien the Blade Chaser ne nécessite pas l'usage d'un ces gadgets à infrarouges en forme de bazooka. Le joypad de la Super Nintendo suffit amplement. Pourtant, si la grosse artillerie reste au placard, le principe du jeu est inchangé. Vous prenez part à l'action comme si vous étiez dans la peau de Shien, héros. Ce demier n'apparaît jamais à l'écran, seul son avant-bras se détache au premier plan. Il servira à la fois de curseur protection, tout au long du jeu. En fait, l'action se résume à cette

alternative: tuer ses ennemis à coups de shuriken ou se protéger à l'aide d'une dague. Comme il n'est pas possible de tirer et de se protéger simultanément, toute la difficulté du jeu réside dans l'alternance de ces deux actions. Quand plusieurs ennemis apparaissent en même temps, on se trouve face un cruel dilemme! Faut-il se défendre? Tirer dans tas? Difficile de faire part des choses. Si situation est vraiment désespérée, on peut toujours utiliser un sortilège pour tout détruire à l'écran, mais attention: leur nombre est limité. Pour ne pas vous laisser submerger par l'armada qui vous assaille, vous devrez faire preuve d'une vigilance de tous les instants. Les ennemis surgissent tous les côtés

pour ceux qui s'aventurent trop près vous, il faudra jouer du couteau pour les éliminer. S'ils sont trop rapides, les boutons B et C permettent déplacer plus vite la main de Shien, au détriment la précision, bien sûr. Enfin, pour les achamés, un système de mots de passe permet de reprendre une partie en cours

AVIS oui!



C'est la première fois qu'un jeu de ce genre vous invite à pratiquer la parade, et cela apporte une nouvelle dimension à l'action, une dimension qui faisait cruellement défaut jusqu'alors: la réflexion. Pour être plus précis: la "réflexion-réflexe". Parer, tirer, surtout ne pas se laisser gagner par la panique, faire preuve de réflexes, voilà un jeu qui me plaît. Dommage qu'il n'y ait pas un mode 2 joueurs, mais peu importe, Shien the Blade Chaser reste original et intéressant. Les inconditionnels d'Operation Wolf trouveront là un produit à leur convenance, bien réalisé et amusant. Attention au prix en import, tout de même.



SHIEN DE VIE

Face aux boss, mieux vaut rester zen. Parfois, ils sont plutôt gentils, comme le tank, mais trop souvent ils se déchaînent comme des diables hors de leur boîte. Zooms, rotations, les décors sont affreux mais, question mouvement, ça "balance".



Alors, on fait le fier devant des hommes de paille? On verra bien ce que vous ferez quand il s'agira de "vrais" adversaires.



Tout est dans la parade. Ceux qui croient pouvoir jouer à Shien the Blade Chaser sans parer les coups se mettent le doigt dans t'œil...
jusqu'au coude!





Lorsque les ennemis apparaissent au premier plan, seule la dague se révèle efficace. Tout le problème consiste à surveiller simultanément se potes qui se cachent derrière.



Ce soldat à l'allure néo-nazi donne des coups de crosse destructeurs, et, en plus, li est sacrèment rapidel





Non, vous ne rêvez pas: c'est bien un sprite géanti Comme quoi, la Super Nintendo peut encore nous étonner.



Les combats contre ces samourais sont particulièrement éprouvants. Il faut tenir compte de leur vitesse de déplacement avant de lancer les shurikens.

ESSAYE ENCORE, SCARABÉE!



Gros plan sur le premier boss. Voilà ce qu'on appelle se regarder dans le blanc des veux. Vite, la daque, vite!



Bon, c'est vrai que les décors sont à vomir mais ça ne manque pas d'action, et c'est ce

Pour tous ceux qui ne se sentent pas encore prêts à se glisser dans la peau de Shien le ninja, un mode d'entraînement permet d'exercer leurs talents. La première partie vous invite à vous entraîner au lancement des shurikens tandis que la deuxième vous apprend à parer les coups. Dans la troisième, ca se complique puisqu'il faut à la fois parer les coups et détruire les hommes de paille. Bon courage!





Beurki li a été complètement désossé par la dague de Shien. On dirait un bonhomme de plastique mou, C'est dégoûtant



Les petites bougies au bas de l'écran symbolisent vos points de vie. Evitez de vous faire "souffier la chandelle"



AHL

Depuis la preview de Banana, voilà quelques mois, j'attendais Shien. Et je n'al pas été déçu. D'accord, ce n'est pas le jeu de l'année, mais l'action est prenante et le niveau de difficulté suffisamment élevé pour que l'on n'en vienne pas à bout trop rapidement. Ce jeu, dans la lignée d'Operation Wolf et autres Cabal, n'est pas aussi bourrin qu'il en a l'air. En effet, vous n'irez pas très loin si vous vous bornez à essayer d'allumer

tout ce qui bouge à coups de shuriken. Lorsque les ennemis sont trop nombreux, il faut parer avec votre lame et attendre le bon moment pour riposter avant de repasser en défense. Cette possibilité de parade est une innovation qui renouvelle le genre. Ajoutez à cela une réalisation soignée et vous obtenez un jeu qui séduira bien des fans de jeux d'action purs et durs. Attention. Shien méchant!

REVIEW



QPT10NS PASSMORD

TION DYNAMIC/ALMANIC

ÉDITEUR: DYNAMIC **DISTRIBUTEUR: IMPORT** DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: F

ACTION 1 JOUEUR CONTRÔLE: BON DIFFICULTÉ: DIFFICILE **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3 CONTINUE: 5.**

PRESENTATION

Les courtes séquences animées ajoutent un zeste d'aventure à ce jeu d'action.

GRAPHISMES

lls sont dans l'ensemble très beaux, sauf les décors lors des combats contre les boss, affreux.

ANIMATION

Nombreux scrollings sur plusieurs plans qui donnent une bonne impression de profondeur.

87%

Du bon boulot. Les mélodies sont variées et agréables à l'oreille.

BRUITAGES

Les hurlements de vos ennemis ne sont guère convaincents. Boff

DUREE DE V

Une difficulté bien dosée. Les derniers niveaux vous donneront du fil à retordre.

JOUABILITE

L'entraînement permet de bien comprendre le principe du jeu. Le joypad se révèle efficace.

Une cartouche originale et intéressante. Ce n'est pas i jeu du siècle mais il mérite sa place dans votre ludothèque.

REVIEW

pouvez-vous creer une société parfaite? Avez-vous assez de crar pour combattre des hordes d'aliens déchaînés? La vie vaut-elle vraiment la peine d'être vécue sans camembert? Autant de questions auxquelles Utopia vous propose de répondre.

C'est dans la peau d'un chef de cité futuriste que vous allez débuter l'aventure. Vos consignes sont simples: vous devez rendre population heureuse, tenter de construire une cité harmonieuse et équilibrée. A

> priori, pas problèmes. Mais attention, des aliens

rôdent (nous sommes dans l'espace!) et les caprices cosmos sont parfois dévastateurs. Veillez donc à toujours rester sur vos gardes, et construire beaucoup. Les grands chantiers occuperont ainsi la majeure partie de votre temps. Eh oui, il faut bien loger les habitants de votre cité, les nourir, les divertir (complexes sportifs), etc. Et quand peuple est content, c'est votre cote de popularité qui grimpe dans les sondages. Mais vous ne devrez pas vous arrêter en si bon chemin. Il faut aussi gérer les finances de cité (impôts locaux, budgets...). Vous aurez recours aux conseils de sages, et pourrez envoyer quelques espions pour contrer d'éventuelles attaques des aliens. Votre vision de cité doit être le plus large possible. Veillez par exemple ne pas construire une usine nucléaire à côté d'une habitation (rapport au moral ses habitants). Bref. soyez intelligent.



Le petit écran en haut à droite indique le type de construction vous avez choisi d'effectuer. Votre buildozer est d'ailleurs en train de nettoyer le terrain.



AVIS

oui!

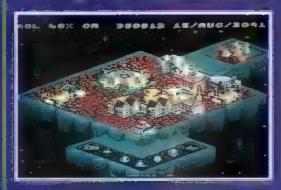


s'apercevoir qu'on manque de temps. On passe nos journées à courir de droite à gauche, nos nuits à dormir, et plus un moment de libre pour se concentrer une trentaine d'heures sur un bon jeu de réflexion.

Triste... mais tellement vrail Allez, foin du pessimisme. Le peu d'heures passées devant l'écran fut très agréable et nche en apprentissage. Normal! Utopia a éte conçu pour que vous gériez la construction d'une cité, sans pour autant comporter les milliards d'options de Sim City 2000 (et pourtant, on patauge un peu au début). Et finalement, c'est la réalisation qui fait défaut: elle n'est malheureusement pas véritablement digne de la SNIN. Graphismes, musique, animation, déplacements du curseur auraient pu être d'un tout autre niveau. L'amateur de jeu de stratégie pourra passer outre ces défauts, car il disposera d'un jeu complet et fort rentable.

LES CONSTRUCTIONS INDISPENSABLES Si vous dis que toutes les constructions sont indispensables, ce n'est pas faux. Toutefois, tout votre

Si vous dis que toutes les constructions sont indispensables, ce n'est pas faux. Toutefois, tout votre argent ne doit pas être investi dans ce seul domaine, car d'autres priorités risquent vite de prendre le dessus. Apprenez également que l'emplacement de vos constructions doit être intelligemment choisi sous peine voir population déprimer ou râler.



Le stade vous permettra d'organiser ides rencontres sportives tous les trois mois. Il faut divertir vos ouailles.



Les immeubles bleus correspondent aux habitations la population. Il faut bien les faire dormir se reproduire) quelque part

MAÎTRE CAPELLO VOUS PARLE

UTOPIE: n.f. (lat. mod. *Utopia*, titre d'une œuvre de Th. More, du grec ou, non, topos, lieu).

1. Construction imaginaire rigoureuse d'une société, qui constitue, par rapport celui qui la réalise, un idéal total. Projet dont réalisation est impossible: conception imaginaire... "L'utopie est à la toupie ce que le tippie est aux zippies." Natanael Yps.

LES OPTIONS DE BASE

Les icônes présentées sur votre écran jeu correspondent à des actions que vous devez accomplir. Elles vous permettront gérer toutes les facettes de votre évolution en vous proposant des tableaux parfois complexes, mais indispensables. Sachez exploiter au mieux chacune de ces options: elles ont toutes une incidence importante sur le futur de votre cité.



Le choix des immeubles construire est primordial. Chacun d'eux vous demandera un certain nombre de jours travail et une somme rondelette à débourser.



Cette carte est au premier abord fort déroutante, mais lorsque l'on sait l'utiliser, elle a le gros avantage de vous montrer où se trouvent les gisements de matière première.



Le conseil des sages analysera toutes les étapes de votre évolution. Vous trouverez les résultats chiffrés de vos actions, mais également des conseils avisés.



Les chiffres font partie intégrante du jeu. Gérez judicieusement le budget de la recherche (les inventions sont à ce prix), baissez les taxes, et votre renommée n'en sera que plus grande.



Cette icône en forme de point d'interrogation vous informera sur vos constructions. Elle vous indique ce qu'elles représentent, mais aussi l'état de leur production.



Voici l'exemple type d'un centre de recherche militaire. Vous y trouvez, en vrac, des usines d'armement, une station à énergie et des protections indispensables.

AVIS

oui, mais...



Je n'aime pas trop les jeux où il faut se plonger dans une doc épaisse comme un bottin. J'aime bien pouvoir me lancer directement dans un jeu où je puisse m'amuser sans perdre un instant. Utopia fait, hélas! partie de ces jeux auxquels on ne joue qu'après avoir passé deux heures le nez dans la doc. Mais enfin, une fois passée cette rude épreuve, on commence à s'amuser. Car on s'amuse vraiment! Utopia, habile mélange de Populous et de Sim City, va vous permettre de vous lancer dans les plus folles constructions et de réaliser vos rêves les plus fous! Le monde vous appartient, à vous d'en faire ce qu'il vous plaît. Malgré tant de plaisir, il faut admettre que les graphismes et les couleurs utilisées sont loin d'être une réussite. L'écran est vraiment trop sombre! En conclusion: un gros "oui" et un petit "mais", justifié par la laideur des écrans. Dommage!

REVIEW



ÉDITEUR: GAMETEK
DISTRIBUTEUR: ECUDIS
DISPONIBILITÉ: QUI
PLIX: D

STRATÉGIE

1 JOUEUR

CONTRÔLE: BOF!

DIFFICULTÉ: MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1

CONTINUE: SAUVEGARDES

PRESENTATION

64%

Heureusement, vous disposez d'une notice complète et détaillée, car vous n'apprendrez rien avec l'intro.

GRAPHISMES

70%

Très peu de modifications par rapport à le version originale sur Amiga. On attendait mieux.

ANIMATION

65%

Le déplacement du curseur est saccadé. Etrange.

MUSIQUE

69%

Certains thèmes sont horripilants mais on peut sans problème s'en passer grâce à une option.

BRUITAGES

45%

Quasiment inexistants, ou totalement inaudibles. Au choix.

DUREE DE VIE

87%

Mieux vaut prévoir une bonne semaine à temps plein, car vous aflez en baver.

JOUABILITE

74%

Le système de gestion est agréable mais le déplacement du curseur reste trop lent.

INTERET

88%

Habile compromis de Populous et de Sim City, Utopia ravira l'amateur avide de nouveauté.

REVIEW

A lors que la coupe du monde de football ne va pas tarder à débuter, il est normal que ceux qui possèdent une Master System puissent eux aussi, à leur façon, être de la fête. Ultimate Soccer ouvre le bal! Cela faisait longtemps que nous n'avions vu de jeu de

football sur la Sega Master System. Depuis Sensible Soccer (C+ 28, 88%), la mer était plutôt calme. Mais Ultimate Soccer risque fort de faire des vagues, car il est aussi bon, sinon mieux, réalisé que Sensible Soccer! Les options sont bien évidemment de la partie. Vous aurez donc la possibilité de vous entraîner contre l'ordinateur dans un match amical, ou bien contre un deuxième joueur. La Coupe Ultime propose, quant à elle, de rencontrer les meilleures équipes mondiales afin de remporter la Coupe Internationale. Le Championnat Mondial, vous vous en doutez, vous invite à participer à la coupe du monde de football. Le Classement, inutile de vous faire un dessin, indique le classement individuel de chacune des équipes en compétition. Enfin, unitentraînement aux penaltys est proposé. Cette phase est nécessaire afin de bien comprendre le déplacement du gardien de but et les différentes manières de shooter dans le ballon. Il est aussi possible de

vous sont offertes: jouer les prolongations, participer à une séance de tir au but ou jouer à la Mort Subite (celui qui marque le premier gagne la partie!). Le terrain de jeu est vu du dessus, avec une légère perspective, ce qui nous change un peu du train-train quotidien! Ultimate Soccer, vous l'avez compris, possède suffisamment d'atouts pour satisfaire une grande majorité de

loueurs en herbe!

moilleui

choisir le type du terrain ainsi que la force du vent. En cas de match nul, trois possibilités

Le meilleur moyen de marquer un but est certainement d'utiliser la méthode "passe et va". Elle consiste à faire une passe à un joueur de son équipe et à continuer sur sa lancée. Après avoir évité les défenseurs, vous êtes prêt à recevoir de nouveau le ballon, dans les meilleures conditions...

140 400 400 10







VIS oui



lité imp des gra grande une SM tages d

simulations de football sur M Sega Master System d'une telle qualité. C'est incontestable, Ultimate Soccer fait partie des mellleurs, une jouabilité impressionnante, des graphismes d'une grande qualité (pour une SMS) m des bruitages d'un très bon graph. De plus la

choix des options est impressionnant: pas moins de trois championnats, soixantedeux équipes, quatre terrains, deux poulets-frites, un hamburger et un Coca sont proposés. Mais que fait la police? Hé, Spyl pince-moi, j'ai l'impression de rêver! Ale! Mais c'est qu'il l'a fait, bougre!







Voici la page des options. Si vous n'y trouvez pas votre bonheur, c'est que vous êtes vraiment trop difficile!



PRESENTATION

74%

Un écran-titre sympathique, des tableaux d'options clairs et un petit clin d'æil à Sonic.

GRAPHISMES

84%

Un réel effort de 🖿 part des programmeurs e été fourni. Le résultat se voit... sur 🖺 terraini

ANIMATION

80%

La rapidité du jeu est exceptionnellement bien dosée. Ça fait plaisir de jouer à un tel jeu.

MUSIQUE

79%

Elle ne figurera certainement pas au Top 50, mais elle est bien réalisée et sympa.

BRUITAGES

83%

Coups de sifflet, foule qui acclame les joueurs..., le tout d'un bon niveau pour la SMS.

DUREE DE VIE

82%

Avec les multiples championnats qui sont proposés, vous aurez de quoi vous amuser.

JOUABILITE

280/

Elle est vraiment exemplaire: on dribble facilement car le ballon "colle" bien au pied.

INTERET

88%

Ultimate Soccer est l'un des meilleurs jeux de football sur la SMS, ≡ rivalise avec Sensible Soccer!

GOOL SPOT

ne console manquait à l'appel Cool Spot pour que la boucle soit bouclée. C'est chose faite aujourd'hui. Le petit personnage rond et rouge aux lunettes noires débarque enfin sur Game Boy. Cool, on va pouvoir s'éclater la pastille...

Sorti depuis déjà pas mal de temps sur d'autres supports de Sega et de Nintendo, Cool Spot est enfin adapté sur Game Boy. Et pour ceux qui ne connaissent pas encore ce diable de petit bonhomme, laissez-moi vous conter brièvement son histoire. Vous dirigez dans ce jeu une petite pastille rouge appelée Cool Spot. Ce sympathique personnage devra par tous les moyens possibles et imaginables délivrer ses semblables. Ces derniers sont retenus

prisonniers par l'ignoble, l'immonde, le vil Wild Wicked Wily Will (Bob pour les intimes). Ce brigand de pacotille les retient enfermés dans de petites mais solides cages. Il veut prouver au monde entier l'existence, tenue jusqu'alors secrète, de ces charmants êtres rouges (à défaut d'être bleus). Votre mission, Spot, si toutefois vous l'acceptez, sera de délivrer chacun de vos semblables. Mais attention. vous rencontrerez sur votre route des bestioles plus que douteuses, qu'il vous faudra bien évidemment éviter. Cool Spot renoue avec les grands jeux de plates-formes, et ca nous fait bien plaisir car, à part les Mario, les Wario et les Chuck Rock, il y avait bien longtemps que nous n'en n'avions eu un croustillant à nous mettre sous les gencives!

on ne peu

Le jeu est

exactement

Boy, cela tient de l'exploit! Les

décors des niveaux sont léché-

et le souci du détail permanent

Le personnage dispose d'une

exemple, guand on reste immo

yo! C'est amusant et bien pensé La musique, très bien réalisée

est entraînante à souhait. Le

ficiles à terminer. La difficulté du

eu est ainsi progressive, ce qu

confère à cette cartouche une

durée de vie très intéressante Cool Spot, c'est certain, sera ur

rand hit sur Game Boy



Il arrive parfois que l'on fasse de mauvaises rencontres sur les ports: une abeille au dard très pointu et un crabe aux pinces d'or ne sont pas des personnes frèquentables!

QUELQUES NIVEAUX

Il est impossible que vous n'ayez jamais entendu parler de Cool Spot! Il y a quelques mois, ce personnage était encore la mascotte de Seven Up (une boisson qu'affectionne tout particulièrement mon frère). On en a même fait un disque! Allez, pour ceux qui ne le connaissent pas, voici Cool Spot en trois photos.



La plage est le premier niveau. Cool Spot a horreur des crabes vivants, il préfère les manger avec une mayonnaise!



Le niveau de la jetée est l'endroit idéal pour montrer à tout le monde que Cool Spot est un fana de Tarzan. Ho hisse, matelot...



C'est dans les caves les plus noires que l'on trouve les plus affreuses bestioles: les araignées. Cool Spot ne les supporte pas!

DEVIEW



Voici enfin votre ami prisonnier! Pour le libérer, il suffit de tirer quelques pastilles dans le cadenas qui ferme la porte.



Hé! Cool Spot, ce n'est pas le moment d'apprendre à voler! Surtout que tu as oublié de prendre ton parachute!



PRIX: C JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION

72%

Le personnage de Cool Spat, qui n'avait rien d'autre à faire, surfe sur une canette de 7 Up!

GRAPHISMES

90%

Lo Game Boy en a rarement affiché d'aussi beaux et d'aussi soignés!

ANIMATION

200%

Cool Spot est animé comme sur les versions 16 bits, mais le scrolling est quelquefois saccadé.

MUSIQUE

90%

On retrouve avec un grand étonnement le thème principal des autres versions!

BRUITAGES

86%

ils sont nombreux, variés et d'une qualité excellente pour une Game Boy.

DUREE DE VIE

88%

La difficulté est idéalement dosée. Le jeu est difficile en mode Hard et facile en mode Easy!

JOUABILITE

880%

Caol Spot répond au quart de tour à chocune de nos actions sur le pad.

INTERET

90%

Les niveaux sont exactement les mêmes que dans les outres versions! La plage, le port, la cave... génial!

EVIEW

ue tous les possesseurs de NES qui mi connaissent pas Mega Man lèvent le do C'est bien ce que pensais, il n'y en aucun. Capcom connaît la recette. A quand prochain? Une histoire aussi simple que mippone: un robot doué de pouvoirs exceptionnels wa

essaver de libérer notre planète des forces maléfiques qui sont

venues y faire du tourisme. Après être sorti victorieux des quatre premiers épisodes, sur NES, et des deux sur Game Boy. Mega Man revient pour une nouvelle aventure.

Protoman a décidé de se venger. Il a commence par détruire monté de la ville, mais cela ne lui a pas suffi: il a également enlevé le docteur Light. Ce dernier, comme cité toute entière, est donc retenu en otage Heureusement, Mega Man, justicier galactique, n'a pas encore pris sa retraite. Et cette fois-ci, il est armé d'un méga-buster on ne peut plus perfectionné! Si, si je vous assure. Et devinez qui va incamer le gentil Mega



Méfiez-vous il vous renvoie votre mega-boule a la figure.

Man? C'est vous! Mais attention, les amis, came sera pas facile. Protoman a fabriqué huit soldats cybernétiques qui n'ont qu'une idée en tête, vous anéantir! Comme d'habitude, jeu est vraiment difficile, il est heureux que le système de mots de passe soit toujours présent. Vous voulez de l'action? Vous allez être servil

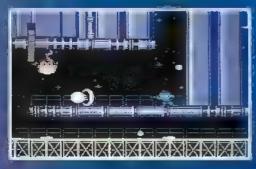
AVIS

oui!



Que voulez-vous que je vous dise à propos de Mega Man? (Il paraît que i'en suis devenu un spécialiste; ma modestie dût-elle en souffrir, il me faut bien avouer que c'est exact.) Que des bonnes choses, ou presque. Pour une console 8 bits, le jeu est vraiment très, très beau. Mais ne vous emballez pas, les

décors n'ont malheureusement pas varié, et sont restés dans l'ambiance des anciens Mega Man, très "cybernétiques". La musique vous plonge dans l'action du jeu illico presto. Gros point faible, malheureusement commun à tous les épisodes de la série, une animation un peu douteuse. On note beaucoup de ralentissements: là encore, il s'agit d'un phénomène propre aux Mega Man. Un conseil aux fans: si vous ne possédez qu'une NES et que vous aimez réellement ce jeu, faites-vous prêter une Super Nintendo car la version Mega Man X est excellente.



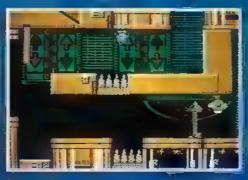
Dans l'univers de Starman, Mega Man envoie sa méga-boule sur ses ennemis



Comme dans tous les Mega Man, les niveaux sont très difficiles, mais vous avez. dès : début, la possibilité de choisir celui par lequel vous voulez commencer.



Empruntez les tuyaux qui vous mèneront le plus rapidement à la fin 🥌 ce niveau.



Dans le monde de Gravity Man, tout va bien. Mega Man joue comme un petit fou avec la gravité. Du coup, vous vous retrouverez parfois la tête en bas.



PRESENTATION

Rien de particulier. La notice semble complète.

GRAPHISMES

Pour une console 8 bits, on obtient, ma foi, de très beaux graphismes.

ANIMATION

Que de raientissementsi On n'y pout rien, c'est la machine et c'est... Mega Man.

MUSIQUE

Tout à fait dans l'esprit de la série. Bravo, Capcom!

BRUITAGES

On les compte sur les doigts d'une main... ou presque.

DUREE DE VIE

Treize niveaux très difficiles (comme tous les Mega Man), une cartouche qui dure...

JOUABILITE

Ça répand bien, et ça bouge bient

De l'action à fond les manettes. Si vous aimez la



Export Worldwide Export tous pays Distributeur Panasonic 3DO - Distributeur ELECTRONIC ARTS Importateur - Distributeur ATARI

Livraison CHRONOPOST en 24 H

(1)46.24.33.19

Le Spécialiste 3D0 et JAGUAR

Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaines spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pouur de plus amples renseignements.

Revendeurs Contactez Nous!

3 D O

Distributeur

Panasonic

3DO



Version Française - Version NTSC Livrée avec 2 jeux + 1 CD de démo

Version Française

MAINTENANCE 3DO



Une équipe de techniciens à votre service pour l'entretien et 🐘 réparation de vos 3DO

JL ATARI"

ACCESSOIRES 3DO

Full Motion Vidéo Lisez vos Vidéo CD 12cm sur votre 3DO.

#Pistolet 3DO Devenez un veritable tireur d'élite sur votre 3DO.

2ème manette Jouez à plusieurs sur votre 3DO.

NOUVEAUTE JEUX 3DO

Star Control II

- Cowboy Casino

- Jurassic Park

- Pataank

· Gridders

- Ball Z

- Total eclipse
- Megarace Escape from Monster - Demolition Man
- Manor
- Pebble Beach Golf
- Mad Dog Mac Cree
- Stellar 7
- Night Trap
- John Madden Foot
- Dragon's Lair
- Super Wing Commander
- Sewer Shark
- Sherlock Holmes
- Who Shot Johnny Rock
- Incredible Machine
- Out of this Word
- Fireball
- Uttraman
- Microcosm
- Wacky Flaces Takery APG
- Doctor Hauser
- Tetsujin RPG
- Way of the Warrior

Accessoires

Jeux

Checkered flag 2

Club Drive

Dino dudes

Tiny Toons...

Raiden

Tempest 2000

Crescent Galaxy

Aliens vs Predator

2ème manette Modem



Version Française Modem pour jouer in distance par téléphone

3615 ALL GAMES JPF Nouveau Serveur Minitel 3615 ALL GAMES*JPF

Consultez, Commandez les dernières nouveautés en jeux et en consoles sur notre service minitel mis à votre disposision

Special Pack I

Pack Foot : John Madden + Manette Pack Shoot : Pistolet+(Mad Dog Mac Cree ou Who Shot Johany Rock ?)

Payez en 10 fois pour tout achat d'une Console. Vous payez 10 x 399,00 FF Exemple: une console 3DO ver NTSC prix TTC: 3990 FF

avec un apport personnel de 341.14 FF. Montant total du crédit : 3648.85 FF.

Coût du Crédit : 341.14 FF. Coût total de l'achat à crédit : 4331.14 FF. TEG : 19.92% Hors assurances facultatives et sous réserve d'acceptation du dossier par Franfinance Crédit et dans la limite du découvert autorisé.

CHRONOPOS



Commandes Express par Téléphone ou Fax

Livraison CHRONOPOST en 24 H

Réglement

Carte-Bleue

Mandat

Contre-Remboursement

Tel (1) 46 24 33 19

62 Bis av Charles de Gaulle 92200 Neuilly s/seine - Metro Sabions

Fax (1) 47 45 23 54

MEGADRIVE

REVIEW

Vous sentez-vous prêt à côtoyer les pros base-ball américain? Vous croyez-vous capable de tenir une saison régulière sans faillir à votre tâche? C'est ce que RBI Baseball '94 vous propose de vérifier

Pour ceux qui ne savent pas ericore ce qu'est le base-ball, et je suis certain qu'il y en a parmi vous, il est bon de rappeler certaines règles. Sur un vaste terrain, deux équipes s'affrontent: l'une attaque, l'autre défend. Dans l'équipe des défenseurs, un joueur appelé "pitcher" va tenter de lancer un maximum de

balles dans un carré imaginaire délimité par les épaules et les genoux du joueur adverse. Si le pitcher parvient à lancer au moins trois balles dans ce carré sans que le joueur adverse (le batteur) ne les frappe de sa batte, ce demier est élimine. Si, au contraire, le batteur y parvient, il devra – non sans s'être débarrassé de son outil de travail – sprinter vers les bases disposées sur le terrain. S'il arrive à en faire le tour complet, il marque un point pour son équipe. Est déclarée victorieuse l'équipe qui, au bout de neuf rounds, a le plus de points. Voilà donc pour les règles. Ce que l'on peut dire au vu du jeu, c'est que les programmeurs ne nous ont pas pris pour des rigolos. Rendez-vous compte, ce ne sont pas moins de huit cents "vrais" joueurs, composant

les vingt-huit équipes majeures du championnat américain, qui vous attendent dans cette cartouche de seize mégas! Plus complet, tu meurs. Amateur du genre, ce jeu est fait pour vous!

D'UN COUP

Pour ceux qui ne savent pas ce qu'est un coup assez réussi pour induire automatiquement un "home run" (un tour complet du terrain), en voici, en quatre photos, le mode d'emploi. Suivez-moi bien, car vos victoires en dépendent!



Le joueur est out", c'esta-dire qu'il est élimine la balle est arrivée avant lui sur la base qu'il devait atteindre

oui!



NIIICO

Il est bien rare de voir des jeux de base-ball de cette qualité sur une Megadrive. Si la musique n'est pas vraiment à la hauteur de nos espérances, il n'en est pas de même pour les bruitages: des voix digitalisées nous accompagnent tout le long de la partie. Du point de vue de l'animation, il est clair que les programmeurs ont mis le paquet! La façon dont sont travaillés les mouvements du

batteur et du pitcher est fabuleuse. Ce sont certainement les plus belles animations du genre sur Megadrive. Les autres phases de jeu sont, elles, plus classiques, mais restent tout de même intéressantes. La durée de vie de ce soft est importante car, avec ses cent soixante-deux matchs et ses deux championnats, vous n'êtes pas près d'en voir la fin!

DASEBALLO oux du joueur ce carré sans que le téliminé. Si, au sé de son outil de à en faire le tour

américain résonne durant présentation match de ce soir



Le pitcher ecouleilles instructions de sor coach il se prepare i vous lancer un cour surrouissant



C'est fait le bras est en position. ça và faire mail



le batteur n'a que deux dizièmes de seconde pour réussir son coup.



Ça y est la balle est au lond du terrain. Le joueur effectue un home run et marque le premier point de son equipe



PRESENTATION

75%

Documentation du jeu claire et précise.

GRAPHISMES

87%

Les personnages sont fort bien travaillés. Un point fort du jeu.

ANIMATION

91%

La décomposition des mouvements des différents joueurs, notamment ceux du batteur, est excellentel

MUSIQUE

69%

Variée, elle ne laisse pas un souvenir impérissable.

BRUITAGES

86%

Doté de voix 🗃 de sons digitalisés, RBI tient vraiment la route.

DUREE DE VIE

ጸባ%

Les 162 matchs de la saison régulière sauront vous retenir de longues heures!

JOUABILITE

87%

Le rôle de chacune des trois touches de la manette est bien pensé.

INTERET

87\\

Coux qui achètent ce genre de jeu sont forcèment des fans. Ils tomberont sous le charme des animations des différents sprites.



sorti de Maths
Sup pour comprendre
que le CD-Rom est
en train de bouleverser
le monde du jeu
vidéo. Il ne lui a fallu
que deux ans pour
s'imposer. Alors, la
cartouche sera-t-elle
bientôt reléguée au
rang d'antiquité?

CD VS CARTOUCHE:

Tous les constructeurs de hardware ne réfléchissent plus qu'en termes de CD-Rom, et les créateurs en font autant. Chaque machine à venir sera munie d'un de ces lecteurs, double, triple ou quadruple vitesse, dont le multimédia ne peut plus se passer. Eni oui, les années à venir seront multimédias ou ne seront pas. Chaque conscie, en plus des jeux classiques, proposera des éducatifs, des logiciels de culture générale, des films... Et notre bonne vieille cartouche, dans tout ça? Pourquol n'y a-t-il que Nintendo pour la mettre fencare) à l'hanneur avec son projet Reality?

Et les jeux? Nos jeux de plates-formes tant chéris disparaissent au profit de films dits "interactifs", qui vous invitent à prendre pied dans de véritables mises en scène cinématographiques. Le public a besoin de rêve, et les créateurs ont besoin de toujours plus d'espace mémoire. Mais ne sommes-nous pas en train de perdre l'essence même du jeu, le plaisir et l'interactivité?

Les années 90 voient l'avènement du CD-Rom, et vous pensiez que Consoles+ aliait louper ca? Vous vous fouriez le bras dans l'œit, mes leunes amis: CD+ est né...

SPY

POURQUOI LE CD PLUS QUE LA CARTOUCHE?

Tout le monde vous répondra que la gros avantage du CD par rapport à la cartouche est l'incomparable capacité de stockage d'information. C'est simple, pas moins de 650 Mo (570 pour certains modèles) sont disponibles sur le CD, c'est-à-dire environ l'équivalent de la mémoire disponible sur 210 cartouches. Et ça, même les plus virulents des détracteurs du CD ne peuvent l'ignorer. La cartouche n'a toutefois pas dit son dernier mot (voir, plus loin, le projet Reality). En fait, il est possible de stocker une mémoire importante sur une cartouche (les cartouches Neo Geo peuvent aller jusqu'à 300 méga) mais la fabrication de tels monstres coûte excessivement cher (une cartouche Neo Geo coûte environ 1 500 francs) et le grand public n'a pas forcément envie d'investir à ce prix. Or, le prix de fabrication du CD est de dix à vingt fois inférieur à celui d'une cartouche (pour des quantités équivalentes). Donc, même si les budgets consacrés au développement des jeux CD sont généralement beaucoup plus importants (souvenezvous des millions de dollars investis dans la réalisation de Ground Zero Texas sur MCD), un jeu CD revient finalement moins cher qu'un jeu cartouche.

Le son, les bruitages, et les voix digitalisées sont également de meilleure qualité sur CD. Le coprocesseur sonore est, bien entendu, le principal responsable de la plus ou moins bonne retranscription de la musique (voir le Jaguar ou la Neo Geo, dont les coprocesseurs sont très puissants). Mais ce qui fait véritablement ■ différence, c'est le mode d'intégration des sons: sur CD, ils sont gravés (ou brûlés), ce qui leur contère une qualité indéniablement supérieure.

Et piratage? Vous avez pensé au piratage? Les cartouches sont à présent "faciles" à pirater, et ce grâce à des lecteurs pirates (ce qui est d'ailleurs formellement interdit).

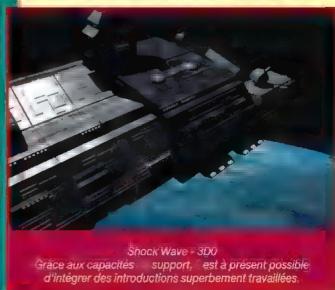
revanche, pour copier un CD, il faut une machine fort

Cependant, il est un domaine où la cartouche domine sans conteste: c'est le temps d'accès aux informations. Sachez en effet que l'information, sur CD-Rom, part du disque pour aller dans III consoie, laquelle la restitue à l'écran, d'où la perte de temps. La cartouche, elle, envoie les informations directement au paddle.

Et l'hégémonie de tel ou tel support dépendra de cette bataille: lequel sera le plus rapide? A suivre!

QUE PEUT-ON ATTENDRE DES JEUX CD?

Selon une idée reçue, et trop largement répandue, le CD, grâce à sa capacité de stockage importante, pourra nous proposer des jeux comme Sonic ou Mario avec un nombre de niveaux complètement ahurissant. C'est



faux,. D'ailleurs le problème ne se pose pas en ces termes, car les développeurs sont capables de le faire. Mais imaginez le temps que demanderait l'élaboration d'un tel projet. "Il ne faut pas concevoir un jeu sur CD-Rom comme un jeu sur cartouche, affirme E. Forsant, chef de projet chez Cryo. La liberté d'expression est bien plus grande." En effet, le CD-Rom offre aux programmeurs de nombreuses possibilités nouvelles:



Making of Shock Wave - 3000 Les mins interactifs nécessitent l'emploi d'acteurs. Avec l'avenement du CD, c'est la nature même

l'intégration de séguences filmées, 🖿 reproduction de sons et de synthèses vocales à la limite de l'extase sonore (Dune MCD)... Autant d'éléments si novateurs qu'ils influent sur la nature même des jeux: c'est ainsi qu'on peut véritablement parler de genres nouveaux. Voyez des jeux comme Dragon's Lair ou, encore, Night Trap! Les films (et dessins animés) interactifs sont nés et leurs balbutiernents laissent bien augurer de leur avenir.

Si les dévelopeurs peuvent donc élaborer des concepts originaux, il arrive aussi qu'ils se contentent de reprendre le principe des jeux sur consoles en y apportant des "plus" (histoire de justifier l'adaptation sur CD). Ces améliorations peuvent ne consister qu'en sons ou séquences vidéo supplémentaires (NHLPA Hockey 94) mais les développeurs peuvent aussi utiliser l'énorme capacité de stockage du CD en concevant un habillage complètement nouveau pour un jeu ancien. C'est le cas de Silpheed, qui bénéficie de décors tout bonnement hallucinants, et ce grâce à l'énorme place mémoire dont le CD dispose...

Bien sûr, CD n'est pas forcément synonyme d'innovation et d'originalité. Les déchets de l'Amiga CD32 (Donk), les bides du CD-I (Zelda), at les adaptations douteuses du MCD



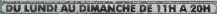
Smorraeu - M.C. Le principe ou jeu est traditionnel, mais l'habitage est complètement novateur. Les cartouches MD ne pouvaiers penéficier de tels décors du fait de leur manaue d'espace. mémoire.



Demo de la Playstation de Sony. Volle le genre de monstre que nous pourrons rencontrer de les jeux de demain. Placage de texture, animation fluide, et séquences précalculées seront monnaie courante.

(Chuck Rock 2) sont là pour nous le rappeler. C'est le revers de la médaille, comme on dit, et des considérations d'ordre purement commercial vont parfois à l'encontre des justes aspirations du ioueur.

L'avenir du jeu CD passe donc forcément par un effort d'originalité et d'innovation de la part des programmeurs, qui devront savoir allier les avantages techniques du CD à une jouabilité "console". Mais, pour ce faire, il faudra apprendre à réduire considérablement les temps d'accès au disque et, surtout, à pallier la faiblesse, en matière d'interactivité, de jeux comme Sewer Shark ou Ground Zero Texas... Autant dire qu'il y a du boulot!





PARIS 5e TEL: 43290450 **GAGNE DES TONNES** DE GOODIES DBZ

E.R Port Royal .BUS 91et 38 7/7 de 11H a 20H **OUVERT LE DIMANCHE**

AD 29 PRO 60 HZ MULTIPAD 6 199 D.BALL Z N°3 549 **EFANTASY N°6** 749 LEGEND 549 EFURY N°2 529 589 RANMA 1/2 N°4 **NBA JAM** 499 **BOMBERMAN N'2** 589 ETC ... TEL,

AMICON S.NINTENDO+1JX MARIO 4 FINAL FIGHT 99 **CONTRAT 4** 149 SLIPER SOCCER 149 MOCH 149 ZELDA 3 199 TINY TOOMS 199 ALADDIN SP2 TURBO 199 ART OF FIGHT. 249 MARIO ALL STARS MARIO KART FLASHBACK E.CANTONNA

TTYPE 3

NEC SEO NEO GEO seule 1490 MANETTE 299 NAM III 349 VIEW POINT 899 **FATAL FURY 2** 649 ART OF FIGHT. 649 F.FURY SPEC. 1190 SA. SHODOWN 1190 ART OF FIG. 2

MEGADRIVE MEGADRIVE+TJX QUACKSHOT 99 ST. OF PAGE MICKEY 149 ST. OF RAGE 2 199 249 SONIC 2 ALADDIN ORTUES N'S

GOODIES



CRET OF MANA

CHILLIANS.

POSTER **CARDASS** 10F MAXI IMAGE 35F FIGURINES 39F BATTLE COLL TEL MANGAS N 37,38 45F MANGAS COUL 79F TROUSSE METAL 79F JX DE CARTES 59F HERO COL.

GRAND CONCOURS DE GOODIES SUR LE 6.70.23.2



JEUX ET CONSOLE (PRECISER) CHEQUE TOTAL A PAYER

ALYZEES, 82 BD DU PORT ROYAL 75005 43.29.04.50

Transition of the president de 3DC Company, a de quoi être setti fait. Non content de nous offrir l'une des premières consoles CD 3c l. is du marche, il nous propose une norme révolutionnaire dans le lomaine use consoles: le standard. Mais maginez de que peut in inquer une telle innovation! Chacum peut construire sa propie 100 avec pour seul inconvénient de devoir acheter les droits à la socréte mère.

Ce fue Panasonic qui a le premier profité de ce standard en lançant la console Real en octobre 93 aux USA. Mais le prix, fort élevé, du support en découragea plus d'un. C'est précisément là que le bât blesse. La console coûte

actuellement 5 000 francs en France (elle est importée) et les meilleures prévisions sur son prix de lancement officiel en France ne descendent pas sous la barre des 4 000 francs. Peut-être les cinq autres constructeurs hardware (Toshiba, Sanyo, AT&T, Matsushita, Samsung et Goldstar) pourront-ils pallier ce problème, mais rien ne permet d'en être certain.

La 350 a tout de même de quoi justifier un prix aussi élevé. Résolument axée multimédia, cette console profite d'un support MPEG qui permettra, si tant est que vous achetiez la carte FMV (Full Motion Video, qui n'est pas encore disponible), de lire les films vidéo des autres supports (tels que le CD-I et l'Amiga CD32). Elle est également capable de lire des CD-photos ainsi que des CD classiques et bénéficie de technologies fort avancées si on la compare aux supports actuellement disponibles. D'ailleurs, il faut croire que le "principe" 3DO en a satisfait plus d'un. La société 3DO propose aux développeurs une liberté similare à celle qu'offre le développement de jeux sur micro-ordinateurs e label de qualité requis, possibilité de produire ses propres CD...) et une machine puissante. On compte à présent près de 500 déve oppeurs à avoir signé des licences de développement de jeux ou de pariphériques. On trouve parmi ceux-ci de grands noms, comme Electronic Arts (n'oubliez pas que Trip Hawkins fut le responsable de la création d'E.A.) ou encore Digital Pictures (spécialisé dans les films interactifs tels que Night Trap ou Sewer Shark). A la vitesse où vont les choses, la 3DO risque fort d'exploser tous les quotas ludiques dans les prochains mois.

Toutéfois, nous n'en sommes pas encore là et les jeux que nous propose la 3DO au jour d'aujourd'hui ne sont peut-être pas aussi transcendants qu'on nous l'avait laissé croire.

Premier reproche de taille à faire aux jeux sur cette console, les temps d'accès, insupportablement longs. Voyez John Madden Football ou

LA NEO GEO
5 CONSOLES CD



encore Peeble Beach Golf Link. Chaque coup demandera au moins trois secondes avant de pouvoir être effectué. Et même si cela est un reproche commun à tous les jeux CD, ce défaut est encore plus probant pour les jeux sur 3DO. La seconde faiblesse tient à la jouabilité douteuse de certains jeux. Total Eclipse, par exemple, ou encore Mad Dog MacCree, dont la maniabilité est respectivement fort mal adaptée et carrément inqualifiable. Mais ceci ne doit pas faire oublier que cette console est jeune, et que les développeurs ne sont pas encore habitués à disposer d'un support d'une telle puissance. Bref, il y a encore du travail, mais il va sans dire que le temps amènera avec lui une flopée de jeux hallucinants (Jurassic Park?)... Nous sommes en droit de l'espérer, car les moyens sont là.

A VENIR

3DO annonce près de deux cents nouveaux jeux d'ici un à an - STOP - On annonce également la sortie imminente d'un pistolet (pour Mad Dog MacCree)... Enfin! - STOP - Sont annoncés pour plus tard un modem, un clavier et un casque de réalité virtuelle - STOP - La machine arriverait officiellement en France d'icl à la fin de l'année - STOP - Aucune date de sortie n'est annoncée pour une carte de décompactage surpuissante (MPEG 2) permettant un stockage d'informations sur le CD beaucoup plus important - A SUIVRE...

On connaît tous la forme de la console Panasonic. En bien, voicí ce que la console de Sanyo pourrait donner.



LE STANDARD FAIT DES ÉMULES

Sortons un peu de notre domaine "console" pour nous tourner vers la micro-informatique. Vous savez tous que le standard que propose la 300 permet à quiconque de fabriquer sa propre console. Et "tout le monde", ce n'est pas seulement les acteurs du monde du ieu vidéo. C'est ainsi que l'on voit des géants de la communication, comme AT&T ou MCA, ou des fabricants d'électronique, comme Samsung et Goldstar, s'intéresser au projet, et préparer une console. Le choix de Créative Labs (un géant de la carte-son sur PC) est tout autre. Vous avez un PC muni d'un lecteur CD-Rom double vitesse? Eh bien, d'ici à quelque temps (date de sortie non encore arrêtée), vous pourrez brancher une carte 3DO dans ledit PC pour pouvoir faire tourner les jeux 3DO dans votre CD-Rom. Reste maintenant à voir comblen coûtera ladite carte...

UNE SÉLECTION DES MEILLEURS TITRES



Total Eclipse - C+ 29, 90%

Total Eclipse est un jeu comparable à Starwing sur SNIN, à la seule différence que vous évoluez dans un monde en 3D calculée en temps réel avec des décors mappés. On ne peut quère parler d'un jeu spécifique au CD-Rom puisque des consoles comme le Jaguar sont capables d'aussi bien. Mais si un effort plus conséquent avait été apporté au niveau de la jouabilité, nous aurions à coup sûr hérité d'un must.

Night Trap - C+ 28, 95%

Night Trap est l'exemple type d'un jeu profitant pleinement du support CD. Vous dirigez des caméras de surveillance (comme dans la plupart des films interactifs) et voyez toute l'action, filmée par celles-ci. Au rendez-vous de cette incroyable production, une bonne dose d'action, une jouabilité très particulière, III une ambiance stressante à souhait. On imagine déià ce que cela aurait pu donner avec la carte FMV...





John Madden Football - C+ 31, 87%

E.A. est le géant incontesté des simulations sportives sur différents supports. Il était donc impensable qu'il ne s'adonne pas à l'adaptation d'un jeu de foot américain, tant prisé par public... américain. Encore une fois, le support CD est agréablement exploité, le jeu mettant en scène des ioueurs filmés puis digitalisés. Seules ombres au tableau: des accès au disque incessants et un principe qui le réserve aux amateurs.

LES PLUS

- Une vraie console 32 bits.
- De grandes capacités graphiques et sonores.
- Un nombre important de développeurs.
- · Le lancement d'un nouveau standard.
- Une machine multimédia.

LES MOINS

- · Le prix élevé (5 000 francs environ).
- Le temps des accès disque est parfois long!
- · La logithèque est encore assez peu founie.
- · Disponible en import uniquement.
- · Absence d'éditeur japonais (à part Bandai et Capcom).



du lacteur

GEMU OTAKU

54, rue Sainte-Anne **75002 PARIS**

M° Pyramides ou 4 Septembre Tel: 16 (1) 42.96.00.67. Fax: 16 (1) 42.74.33.49.

NEO GEO

Neuf		Occasion		
Top Hunter	1590	Samouraï Showdown	1190	
Super Side Kick II	1590	Super Sidekick	990	
World Heroes Jet	1590	Soccer Browl	590	
Spin Master	1190	F.F. Special	1190	
World Heroes II	690	Robo Army	590	

SUPER FAMICOM

Cotton 100 %	Tel	Bomberman II	Tel
Ranma 1/24	649	Dragon Ball Z II	PROMO
Sailor Moon R	690	DBZ RPG	399
Final Fantasy 6	Tel	Virtual PIV	Tel
Kikikatai Z	Tel	NBA Jam	499
Super Street Fighter	Tel	Megaman X	499
et autres nouv		s chaque sem	aine



MANGAS N&B: 39 F (DBZ, Ranma, Yuyu Akusho, DNA, Angel...) Couleur: 70 F (DBZ, Nadia)

Art Book : Tel (Sailor Moon)

POSTERS: 28 F. CARTES: 10 F Pochettes Hero Coll: 30 F

FIGURINES: de 40 à 240 F

en résine : Tel. Cassettes vidéo

(Ranma, DBZ, Sailor Moon): 199 F

Heures d'ouverture : Lundi à Vendredi de 14h30 à 18h30 et Samedi de 11h00 à 18h30

Bon de commande à retourne désignation de l'article	até	prix
C+33 Total (+30 F	d'envoi)	
Nom:	Règler	nent

Prénom: Adresse: O chèque O CCP

O Contre-remb': 60 F

Signature:

CD MAEGA CD DU JEU, DU JEU, TOUJOURS DU

Transition. Le MCD est clairement et simplement en machine de mansition. Transition entre la MD et la saturn insensition pour preparer les esprés au support CD, mais againment transition pour garder une l'apance d'ayance

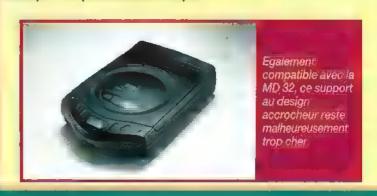


par rippuri a son concurrent direct Nintendo. Cette becane est-elle pour autant totalement indigne d'intéré!?

Lance sur le marché français en septembre 1993, le Mega CD a déjà ses incorditionnels et ses détracteurs. La raison de cette situation est simple: les premiers affirment (et ils n'ont pas tort) qu'avec l'aval de Sega la ludothèque du MCD est plus que conséquente, mais de l'autre côté on clame (toujours avec raison) que les capacités techniques du MCD ne justifient nullement son prix (voir encadré). Il faut en convenir sans détour: le MCD n'est pas une console surpuissante. Il hérite les capacités défaillantes de la MD sans y apporter d'amélioration technique significative. Mais attention, il existera bientôt un moyen de remédier à ce manque de puissance. L'Up-grade qu'est la MD 32 peut en effet pallier cette déficience. Le problème du prix n'est pas pour autant résolu, me direz-vous. Une MD (700 F) + un MCD (1 800 F) + une MD 32 (1 200 F) nous donne un lecteur CD 32 bits à 3 700 francs environ, alors que la Saturn (plus puissante) avoisinerait les 3 000 francs... Faut-il en conclure que la MCD n'a pas lieu d'être? Pas tout à fait. Il est une chose que bien des supports ne sont pas capables de mettre sur pied, c'est une ludothèque complète et en accord avec le support sur laquelle elle évolue. Le choix de Sega par rapport aux jeux sur MCD est clair: la "true video", les films interactifs, si vous préférez. Ce choix est judicieux, du fait que la MD est déjà dotée d'une ludothèque étendue. Ainsi les deux machines se complétant, elles permettraient d'obtenir un éventail assez large, comprenant des cartouches de jeu classiques et des jeux CD plus novateurs (nous l'espérons!). Ce MCD a donc encore quelque avenir dans le monde impitoyable du jeu vidéo. Il reste

PLUS PETIT, PLUS JOLI, MAIS... PLUS CHER!

Amateurs d'objets high-tech au design soigné, voici pour vous. Imaginez un MCD et une MD regroupés dans un seul support à la ligne svelte et séductrice, et vous obtiendrez le Multiméga. Cette console ne diffère en rien (au niveau de ses caractéristiques techniques) des supports de base, mais vous coûtera près de 3 300 francs. Autant dire qu'il vaut mieux être fanatique... ou particulièrement friqué.



UNE SELECTION DES MEILLEURS TITRES



DUNE - C+ 31, 94%

Dune est LE jeu CD-Rom par excellence. Son, interactivité, intérêt, jouabilité, tout a été fait pour optimiser le CD. Les accès disque sont à peine perceptibles, les doublages ont fait l'objet d'un travail de maître, et l'ambiance est un must du genre. Impossible de passer à côté de cette production de Cryo: c'est du grand art!



enant à savoir lequel...

GROUND ZERO TEXAS C+ 29, 90%

Ground Zero Texas fait la preuve que, avec un peu d'efforts, on peut tirer le meilleur du pire. C'est vrai, les premières tentatives de films interactifs (symbolisées par Night Trap) offraient au joueur une fenêtre de jeu minuscule

aux graphismes baveux. Ground Zero est revenu mettre un peu d'ordre dans tout ça, en exploitant à fond les capacités vidéo du support et en offrant une fenêtre de bonne taille, et de bonne qualité. Le public ne s'y est d'ailleurs pas trompé car GZT a réalisé les meilleures ventes de jeux sur ce support...



SILPHEED - C+ 24, 93%

Vollà à quoi peut servir l'énorme capacité de stockage d'informations du CD: à créer des jeux comme Silpheed. Le genre n'est pas nouveau, mais l'habillage est on ne peut plus original. Ce sont de superbes décors en 3D précalculée qui défilent sous votre vaisseau. Une aventure mémorable.



A VENIR

Tomcat Alley est le prochain film interactif du support. Au vu des premières images et des premières sensations, nous sommes dans le domaine de l'excellent... - STOP - Pas de carte FMV prévue pour le support - STOP fait, aucun nouveau périphérique n'est annoncé -Alors, FIN? - (vraiment?)

RUMEURS

De très nombreuses rumeurs ont couru au sujet d'un éventuel abandon de la fabrication du MCD de la part de Sega Japon, Mettons les choses au point: ce n'est pas tout à fait exact. Sega Japon n'arrête pas de produire des MCD, mais cesse les développements de jeux pour cette machine, afin de se consacrer en priorité aux jeux Saturn et MD 32. Dès lors, on pourrait croire l'avenir de cette machine irrémédiablement compromis, mais ce serait compter sans Sega USA et sans les éditeurs tiers. Sega USA est en effet à l'origine de la majeure partie des jeux sur MCD, sans compter les jeux développés par les "third parties". Alors...



Correct May (MCIII)

DE NOUVELLES CONFIGURATIONS MOINS CHÈRES...

Les meilleures boutiques vous proposeront d'acheter le MCD avec Road Avenger au prix de 1 990 francs. Cher, pas cher? A vous de voir. Dans tous les cas, il vous faudra une MD pour faire fonctionner le support (entre 700 et 1 000 francs, selon la configuration choisie). Vous devrez donc débourser modique somme de 2 500 francs minimum pour faire tourner un jeu MCD. Toutefois, Sega France annonce, pour le début du mois de juin, une nouvelle configuration incluant un nouveau ieu: Sonic CD. Cette configuration vous coûtera 1 990 francs et, selon toute vraisemblance, l'ancienne configuration devrait baisser (1 790 francs). Il ne reste plus qu'à convaincre les revendeurs...

LES PLUS

- Ludothèque de jeux diversifiée (en tenant compte des jeux MD).
- Compatibilité avec la MD 32.
- Judicieuse incursion de Sega dans le domaine du CD.

LES MOINS

- Un prix élevé par rapport aux capacités du support.
- Pas d'axe multimédia.
- Des capacités techniques limitées.
- Lecteur simple vitesse.
- Pas de carte FMV prévue.
- · Absence de développement de Sega Japon.
- Incompatibilité entre une MD et un MCD de pays différents.

LE PARTENAIRE DE VOS JEUX 94 Av. de Clichy 75017 PARIS TEL, 42.63.41.08 Métro La Fourche - Bus 54, 74, 81,31 ** 51 GA ** NINTENDO * Exemples de prix : Neuf. Oce xemples de prix : Neuf. Occ Super Nintendo (FR) _____ 469 F Mezadrive I Super Nin.+Mario all S. 990 F . 695 F Meeadrive II Mega CD (FR) 1990 F 1590F Game boy + Tetris 490 F Game boy base 299 F Super Turbo control pad 99 F Game gear Columns 595 F 399 F Game gear Aladdin 849 F Alimen, S/NES,US 150 Offre Game Partner 150 F Offre Game Partner Mégadrive + Menacer + 895 F Sonic + 6 jeux + T.2 Super Nintendo 690 F Street Fighter II ** LES JEU & D'OCCASION ** TOUTES NOS OCCASIONS SONT GARANTIES 3 MOIS

MEGADRIVE		SUPER NINTEND	0
SONIC I	(6) E	CONTRATUPI	149 F
FLASHBACK	270 E	EDIAL ST.	199 F
SIMPSONS.	169.6	ZOSIBRES (US)	269 F
SPATTER HOUSE 2	1191	SEPER (sow), ING (US)	229 F
ALISIA DRAGUN	1,99.1-	DRAGONS LARGED	189 F
GYNOUG	129 F	HOOKaPi	299 F
STREET OF RAGE.	99.5	BLANCO (FR) .	299 E
PREDATOR II	149 E	GOOFFROOF (FR)	314 F
ROAD RUSH (L	360 F	SUPER MARIO KART(US)	249 F
WWF	219 F	ALADDIN(US)	289 [
THE NORTH FORCE IV	244 F	BUSIONG BRAT (LUP)	285 F
BATMAN RETURNS	589 F	OTHER WORLD(JP)	159 [2
JOHN MADDEN FOOT	169 F	AXELAY(FR)	3101:
LHX	249 F	SEPER AIR DRIVER (FR)	299-[1
CILYMPIC GOLD	319 F	NEUTEAM FOOTBALL (US)	219 F
		STAR FOX(US)	1891
ETC.		WRESTLE MANIA (US)	205 F
		NHA PRO BASKETUP	199 (-
CDI PHILIPS		DRZ (18)	249 E
CDITHIBHS		MAGICAL QUEST(US)	329 F
♣ de 25 jx neufs dispe		(URASSR) PARKIFR)	25/9 F
wite 72 ly nems multi	13	MORTAL COMBATIFRE	339 F
à 169 F		RANMA 4/2 (IGER)	299 F
# 107 F		DESCRING SPREEDERS	200 F

ET DES DIZAINES D'AUTRES TITRES DISPO, TEL. 42.63.41.08

* TOP NEWS PRIX SPECIAUX *

SUPER NINTENDO	(FR/US/J	P)	MEGRADRI	VE.
Fatal Fury II (JP)	590 F	Virtua	Racing (JP)	695 F
Ranma 1/2 IV (JP),	Tel.	D.B.Z.	4-14FF-HFH4H-H4H-FF-11	589 F
Final Fantaisy VI	689 F	Hyper	Dunk	448 F
Mystic Quest (Fr)	390 F	Lost V	ikings	448 F
Fifa Soccer(Fr)	449 F	Street	of Rage III (JP)	519 F
Rockn'roll Racing (Fr)	499 F	ETC		

* AMIGA CD 32 *

CONSOLE NEUVE

+ 2 jeux 2300 F LUS DE 15 JEUX DISPO.

A Super Prix 169 F

* 3 DO PAL / 220 V

CONSOLE NEUVE * CREDIT Tél. * POSSIBLE

PLUS DE 11 JEUX DISPO.

** NEO-GEO **

CONSOLE Occ.. 1590 F

CONSOLE Neu., 2490 F FATAL FURY special...... 1650 F ART OF FIGHTING 2......1650 F SAMOURAI SHODOWN...1650 F

*** Plus de 20 jeux dispo. neufs et occas. ***

EXPEDITION EXPRESS COLISSIMO 24H / 48H TEL, 42.63.41.08*

BON DE COMM	ANDE à retourner GAME PAI	CENER
Nom:	Titre / Console	Prix
Prénom:		
Adresse:		
CP:	P44444	
Ville	Frais de port (1 jeu / 1 cons.)	30F/60F
Tél:	G+33 Total à payer	

sur Super Nintendo — sur Mégadri

C'e support a vulle jour en 1992 et fut tout de suite confronts à deux problemes cruciaux. Primo, les jeux proposés n'étaient varitablement

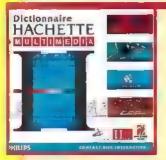
pas à la hauteur. Dauxio, ses caractéristiques techniques en faisaient rigoler plus d'un.

En fait, le CD-I est une machine résolument multimédia, dont la logithèque, assez variée, a su réunir les centres d'intérêt des différents membres d'une famille. On trouvera des jeux d'éveil pour le p'tit demier, des logiciels de loisirs et de culture pour paparet maman (au hasard "Les Vins de France" ou "Les Maîtres de la peinture hollandaise"), ou des jeux pour l'aîné.

Par ailleurs, la console, équipée d'une cartouche Digital Video adéquate (qui coûte 1 990 francs), a la faculté de lire différentes sortes de CD (CD audio, CD photos, et CD+G) ainsi que des CD vidéo (films, concerts...). Bien peu de ses concurrents peuvent se vanter de proposer cette option. De surcroît, cette carte apporte à la console une nouvelle dimension au niveau du jeu. Figurez-vous qu'un jeu comme Seventh Guest ne peut tourner sans l'aval de la DV sur CD-I, et il en sera de même pour de nombreux jeux à venir.

Mais le CD-I rencontre, en définitive, le même problème que ses autres confrères CD: il coûte cher. 2 700 francs pour la console de base avec l'encyclopédie Hachette, ce n'est pas donné. De plus, si vous voulez profiter pleinement du support, il est évident qu'il vous faudra acquérir la carte Digital Video, une nouvelle manette ainsi que quelques jeux... Vous conviendrez que cela fait cher le support. Les prix baisseront-ils face à la vive concurrence que lui mèneront les futures machines?

UNE SÉLECTION DES MEILLEURS TITRES



LE DICTIONNAIRE HACHETTE MULTIMÉDIA

Voici un logicief multimédia: un véritable dictionnaire interactif, avec la définition de plus de 75 000 mots, avec des séquences vidéo, des photos, des cartes, du son, etc. Peu ludique, mais passionnant.



INCA

Cocktel nous propose enfin une aventure interactive de toute beauté.

L'interactivité est limitée, mais l'aventure est étonnante. Les créateurs ont en fait mélangé trois genres distincts: le shoot-them-up, l'aventure et la réflexion. Le résultat est à la hauteur, c'est-à-dire plus qu'agréable.



THE SEVENTH GUEST

Les graphismes sont d'une finesse extrême, les séquences cinématiques incroyables et le jeu ne peut tourner que si vous possédez une cartouche DV. Des jeux d'aventures comme The Seventh Guest ne sont réalisables que sur CD; il fut d'ailleurs le premier à profiter pleinement du support.

L'AVENEMENT DES FILMS SUR CD

LES DIFFÉRENTS CD-I

il existe en tout et pour tout quatre lecteurs CD-l différents. Deux lecteurs traditionnels et deux lecteurs professionnels. Les deux premiers ne différent que dans la forme et la couleur. Les lecteurs dits professionnels sont beaucoup plus chers mais aussi plus intéressants.

Le premier, le CD-I 350, est un lecteur portable qui présente les mêmes caractéristiques que le CD-I de base. Il peut se brancher sur un téléviseur ou encore fonctionner de manière autonome grâce à son écran intégré. Le second des lecteurs professionnels, le CD-I 650, est, comme qui dirait, plus... professionnel! Il peut être utilisé pour le développement d'applications. Il abrite, en vrac, une carte SCSI, un port Ethernet, un lecteur de disquettes, et une RAM de 4 Mo... Indispensable pour le professionnel, mais superflu pour le joueur de base.





A VENIR

Sony et Goldstar, qui ont déjà lancé leur propre CD-I au Japon et aux Etats-Unis, préparent des versions CD-I portables pour le grand public - STOP - Space Ace (le vrail) ne devrait pas tarder à voir le jour - STOP - Peter Gabriel a signé avec Philips pour adapter XPLORA 1, déjà sorti sur CD-Rom - STOP - Philips compte vendre plus de un million de lecteurs d'ici à la fin de l'année - STOP - Un "disk caddy" (boîtier permettant de loger jusqu'à cinq CD) devrait sortir d'ici peu. Il permet à l'utilisateur de la DV de ne pas avoir à changer constamment de CD pendant le film (le CD ne pouvant contenir que soixante-douze minutes de film, la plupart des films tiennemt donc sur deux CD) - A SUIVRE -

LES PLUS

- · Lecteur multimédia en puissance.
- Possibilité de lecture de la plupart des CD existants.
- FMV chère mais disponible.
- Ludothèque variée.
- Périphériques nombreux.

LES MOINS

- La manette infrarouge vendue dans la configuration de piètre qualité.
- Les quelques jeux disponibles ne sont pas fantastiques.
- Le prix élevé de la configuration complète.
- Les éditeurs importants absents du développement de jeux.

ET LE RESTE?

DOSSIER CD

AMIGA CD32

Première console CD 32 bits du marché, l'Amiga CD32 est dans une sombre galère. Commodore est au bord de la faillite, et les jeux proposés ne sont toujours pas à la hauteur. Et pourtant, on pouvait en faire, des choses. Des films (puisque lu console est dotée d'un port permettant intégrer une carte FMV), des jeux nouveaux... En non! Tous les jeux dont la machine dispose ne sont guère que des adaptations bêtes de jeux disponibles depuis des lustres sur Amiga. Oh! il y eut bien Microcosm, mais,

encore une fois, ce fut un pavé lancé dans la mare. Les concepteurs de ce jeu ont oublié la plus importante des caractéristiques pour qu'un jeu soit bon... le plaisir. Mais si la compagnie tient le coup, l'adaptation de jeux comme Rise of The Robots, Mega Race ou l'illustrissime Day of The Tentacle pourrait redresser la barre. Wait and see...



LASER ACTIVE (PIONNER)

Blen peu d'entre vous doivent savoir de quoi il retourne. Cette machine est un lecteur de CD tous formats (CDV...) qui peut, par l'intermédiaire de modules supplémentaires, faire tourner des jeux NEC ou MD. La Laser Active est quasiment introuvable en France et, même si elle l'était, elle coûterait fort cher. Au Japon, il faut déjà débourser près de 10 000 francs pour la console accompagnée des deux modules... La console seule vous permet de jouer à quelques jeux (voir C+ 32, Previews) et, sega ou NEC acceptaient de jouer le jeu, vous pourriez jouer à Sonic ou Bomberman avec des décors tirés des CD de la Laser Active. Mais ce serait surprenant, surtout pour soutenir une console concurrente...



Voici le lecteur (en fond) et les modules d'extension qui permettent de jouer à la MD ■ à ■ PCE.



Triad Stone est un dessin animé interactif du genre de Dragon's Lair. Il requiert le kit MD.

MAC ET PC CD-ROM

Chaque PC un tant soit peu puissant, It chaque Macintosh muni d'une prise SCSI peut se voir affubler d'un lecteur simple, double, ou triple vitesse. Le prix de ces lecteurs varie suivant les marques et la vitesse de

lecture du CD-Rom (chez Apple, un lecteur double vitesse vaut environ 1 500 francs; sur PC, de 900 à 4 000 francs). Souvenez-vous de Lemmings, initialement conçu pour PC, puis décliné sur console. La majeure partie des jeux sur CD-Rom PC ou Mac sera adaptée sur une console CD. C'est inévitable et c'est tant mieux...

Le lecteur CD-Rom est à gauche. Star Control II de Cristal Dynamics (photo 3DO).



CD-ROM NEC

Première console de jeux vidéo munie d'un lecteur CD-Rom, la PC Engine peut se vanter d'avoir eu une vie fort bien remplie. Le lecteur est simple vitesse et la puissance du microprocesseur n'est que de 8 bits, mais le nombre de jeux (essentiellement nippons) ainsi que leur variété font de cette console une référence pour tous les passionnés. Elle fut à l'origine de jeux mythiques, tels que Gates of Thunder, Final Match Tennis, ou encore Dracula X, Il réussit à prouver que, même avec des capacités techniques limitées, il était possible de développer d'excellents jeux. Les jeux sur CD-Rom NEC ont Il particularité d'exploiter énormément de séquences de dessin animé, dont les Japonais raffolent, Il ils peuvent à présent, grâce à l'aval de l'Arcade Card, un up-grade pour le CD-Rom, faire tourner des jeux tels que Fatal Fury 2 ou encore Art of Fighting. Et ce avec une définition étonnante. Malheureusement, il semblerait que Sodipeng, principal distributeur de cette machine en France, ait décidé de cesser la commercialisation de ce support. Espérons que des revendeurs

auront l'excellente idée de continuer de l'importer...



Ensemble PC Engine + Super CD-Rom 2 = Duo. Vendue autour de 1 500 francs.



Lord of Thunder, une référence en matière de shoot-them-up.



Appelle vite le

36 68 99 91

pour jouer et gagner

Joue avec Vidéoboy sur ton téléphone et gagne :



- 1 console Méga CD II
- 1 console SuperNintendo et
- les dernières cartouches de jeux du moment

Magicado - 2,19 F la minute

Code Bonus: 899

LE PROJET SATURN

Saturn est le nom de code de la console de salon 32 bits que Sega a l'intention de commercialiser d'ici à la fin de l'année au Japon. Les prix annoncés n'excèdent pas 2 500 francs, et les rares informations

qui ont pu filtrer laissent présager une console de qualité. Elle comprendrait tout d'abord un lecteur double vitesse (made in Sanyo), mais également un port cartouche. Le tout s'articulerait autour de deux microprocesseurs 32 bits d'Hitachi, I de cinq autres processeurs se chargeant de la gestion du CD-Rom, du son, des graphismes, de la 3D et des effets spéciaux. Plus surpre-

nant encore, cette console sera à même de vous proposer des conversions de la plupart des jeux d'arcade Sega existant (Virtua Fighters, Daytona GP ou encore le jeu d'arcade Sonic sont déjà annoncés). Pour le reste des jeux, Sega annonce déjà une quarantaine de titres pour la sortie du support, parmi lesquels pourrait figurer un shoot-them-up en 3D et Game Arts, un jeu d'aventures réalisé par les développeurs de Silpheed. Restez sur le qui-vive, car la Saturn est, avec la Playstation, l'un des avortons les plus prometteurs de cette nouvelle génération. Restez d'autant plus sur le qui-vive que notre ami Banana, qui a des oreilles partout, en entend plus que ce qu'il ne devrait entendre.

LA GENERAT

Ontre toute attente (de Nintendo, en tout cas), il semble à présent évident que le CD-Rom représente le support du futur. Beaucoup plus rentable que la cartouche, beaucoup plus complet, il offre à chaque utilisateur des perspectives d'application qui ne se limitent pas au simple jeu vidéo. Preuve en est, la plupart des consoles du futur seront armées de lecteurs CD... Vue d'ensemble de la nouvelle génération.







Un jeu de foot en 3D que vous avez déjà dû voir un peu partout. La Saturn saura-t-elle gérer sans problème là 3D en temps réél?

LE PROJET REALITY

La Reality est bien loin d'en être une, réalité. Qui ne se souvient, pour l'avoir lu dans nos pages, des différentes démonstrations "pipeau" de Nintendo lors de salons divers wariés. Ce qu'il faut en fait savoir, lorsque l'on parie de Reality, c'est qu'elle est développée en collaboration avec Silicon Graphics, et qu'il était alors facile de faire toumer une démo sur Silicon pour éblouir premier passant (il s'agit là d'une pratique commune et abondamment utilisée). Néanmoins, si les informations que Nintendo laisse circuler au sujet du microprocesseur de sa console sont exactes, tous les autres protagonistes ont de quoi se faire du souci: 64 bits, pas moins, 100 MHz, pas plus, 100 Mips, très exactement. Vous comprendrez qu'il y a de quoi s'inquiéter. Mais allez savoir ce qu'il en est véritablement...

Tout ce dont on peut être à peu près sûr, c'est que ■ console n'utilisera pas de lecteur CD-Rom. Mais n'allez pas croire pour autant que ■ bataille soit si rapidement perdue. En fait, les ingénieurs du père de Mario auraient trouvé un algorithme de compression de données qui leur permettrait de stocker près de 100 mégas sur une cartouche de type SNIN. Quelles sont les implications d'une telle découverte? Tout d'abord, Nintendo serait capable de sortir un lecteur moins cher que celui de Sega (on l'annonce à 1 500 francs!), puisque les lecteurs CD coûtent excessivement cher à fabriquer. De plus, ce système permet d'éviter ■ problème des temps d'accès incessants, puisque les Informations contenues dans une cartouche sont traitées de facon instantanée.

Pour les jeux, mais nous n'en sommes qu'au stade de rumeurs, les inévitables suites seraient au

rendez-vous. Au menu, la suite de Zelda, un second épisode de F-Zero, et une version de Final Fantasy VII de 126 mégas. Il nous faudra attendre le courant de l'année 95 pour avoir confirmation... ou pas!





Voici de que l'an peut arriver à faire ayec une station de travail Silicon Graphics. Le jour où l'on pourra trouver ca sur console

LE CD-ROM DU JAGUAR

Je me souviens encore d'Atari qui se faisait un plaisir de "détruire" la 3DO en arguant que le public n'était pas encore prêt à recevoir de lecteur CD-Rom. Il faut croire que leurs motivations aient quelque peu changé puisqu'ils nous préparent, eux aussi, un lecteur CD-Rom pour le Jaguar qui devrait voir il jour vers la fin de l'année. Les prix pourraient varier entre 1 500 et 2 500 francs, mais les annonces de jeux sont déjà affriolantes. On parle d'une adaptation de l'illustrissime Doom (un jeu PC proprement ahurissant!), de la suite de Cybermorph, où il sera possible de jouer à deux simultanément, (Battlemorph), et de bien d'autres titres encore...



Dans le genre dépouillé, on n'eurait pas pu mieux faire. Le CD-Rom de la Jaguar était présenté au récent ECTS de Londres, mais aucun jeu n'était visible. Too bad, Mr Tramiel!

ION FUTURE

DOSSIER

LA PS-X DE SONY

Sony s'intéresse depuis peu de temps au secteur du jeu vidéo. On l'a vu éditer quelques jeux, racheter quelques sociétés (Psygnosis et Columbia), mais jusqu'alors personne ne s'attendait à la fabrication d'une console. On a donc fait comme tout le monde: on a attendu. Et, comme de bien entendu, ce qui devait arriver arriva. Sony se fit un plaisir de nous dévoiler les esquisses d'une des consoles les plus puissantes et les plus rapides du marché. En fait, cette console est capable de reproduire tous les jeux actuellement en arcade avec une facilité déconcertante.

Mais lisez plutôt: le processeur central (32 bits RISC) est accompagné d'un coprocesseur graphique surpuissant (le 3DGE, pour 3D Graphic Engine) permettant de gérer plus de 360 000 polygones simultanément. Cependant, l'engouement actuel pour cette machine vient surtout du fait que les développeurs déjà en possession des émulateurs des outils de développement (tenus, bien entendu, au secret le plus absolu!) sont tout simplement abasourdis par la surpuissance du support. Et puis, quand l'on sait que Sega a modifié les caractéristiques de sa Saturn après avoir pris connaissance des possibilités offertes par la PS-X, on peut penser que la concurrence est rude.

Outre ces constatations d'ordre technologique, Sony est bien connu pour son efficacité en termes de marketing et pour son professionnalisme. De nombreux éditeurs risquent donc logiquement de suivre le mouvement (Psygnosis, Namco et Konami sont délà licenciés et des rumeurs persistantes laissent croire que Capcom serait sur la brèche). La diffusion risque d'être fort rentable. Ce n'est qu'à partir de décembre 94 que nous pourrons découvrir ce support...



de la démo destinée à montrer or dont la Playstation est canable



personnes vrésentant la lémo étalent autorisées à eire se mouvoir en lemps réel les nachoires du

LE PROJET FX DE NEC

Anciennement nommé projet Tetsujin, cette nouvelle console de NEC prouve à quel point ce constructeur tient à faire partie de la fête. Personne n'est à présent en mesure de dire si le lecteur CD-Rom va être conservé. Mais, s'ils veulent, comme ils l'affirment, "proposer le support

32 bits le moins cher du marché", il va falloir qu'ils pensent à s'en passer. Nous vous l'avons maintes fois répété, 🖫 coût de fabrication du lecteur CD est élevé, même s'il est amorti par le coût de fabrication des CD, qui, lui, est moindre.

Donc, patience, le début de l'année 95 devrait nous trouver moins ignorants.



("lihomme de fer"). Ce nom provenait du premier Chip intégré par Hudson.





Tout sur Dragon Ball Z

Mangas (Toutes les séries) CDs (Séries + Jeux) Goodies

Réparations toutes consoles Modification MegaDrive (50-60Hz)

Nintendo - Sega - NEC - 3DO Av. de la Gare 6, 1022 Chavannes 5/Lausanne Tél: 021/636.08.50

COIN-OP Jeux Vidéo SUISSE.
Votre magasin japonais

TOUTES LES MACHINES D'UN SEUL COUP D'ŒIL...

			Total Management of the control of t	Area Carrier and the Carrier a	
	MEGA CD	AMIGA CD32	REAL	CD-I	SATURN
	SEGA	COMMODORE?	PANASONIC/3DO	PHILIPS	SEGA
Bellavandaaaaa	de his	20 hita	00 hite	4C hite	00 hite
Microprocesseur	16 bits	32 bits	32 bits	16 bits	32 bits
Fréquence du	68000	68020 RISC	RISC ARM 60	68070	SH2 RISC (x
microprocesseur	12,5 MHz	14 MHz	12,5 MHz	15,5 MHz	27 MHz
Nombre de processeurs	1	4	4	1	7
MIPS	1	3	25	1	50
Résolution max.	320x224	800x600	640x480	768x512	N.C.
Mémoire interne	6 Mb	2 Mb	3 Mb	1,5 Mb	36 Mb
F.M.V*	Non	Oui (option)	A venir	Oui (option)	N.C.
Vitesse du lecteur*	Simple	Double	Double	Simple	Double
Son	Stéréo 8 voies 16 bits 32 kHz	Stéréo 4 voies 8 bits 44 kHz	Stéréo PCM DSP 16 bits 44,1 kHz	ADPCM I voies	PCM 32 voice
Port cartouche	Oui	Non	Non	Non	FM 8 voies Oui
handah kan					Aurota
Ludothèque	••	••	••	•••	A venir
Prix constaté (francs)	1990	2490	4990	2 690	2 500
Disponibilité	Oui	Oui	Oui (import)	Oui	Nov. 94 Jap

Toutes les informations relatives aux nouvelles consoles (Saturn, PS-X, Jaguar CD, et FX) sont susceptibles d'être modifiées.

*: Voir lexique

N.C.: Non communiqué

(1): Une RAM Card devra être achetée pour sauvegarder les différents jeux.

CD + KILLER =



PS-X	JAGUAR CD	FX
SONY	ATARI	NEC
32 bits	64 bits	32 bits
R3000A RISC	MC68000	V810RISC
33 MHz	N.C.	N.C.
N.C.	5	5
14:0:	J	9
30	55	N.C.
640x480	768x576	N.C.
5 Mb (1)	16 Mb	N.C.
N.C.	Oui (option)	N.C.
Au moins double	Double	N.C.
PCM 24 voles	N.C.	N.C.
16 bits 44,1 kHz Non	Oui	N.C.
A venir	A venir	A venir
3 000	2 500	N.C.
Déc. 94 Japon	Eté 94 USA	Courant 95

ALORS, FAUT-IL CD AU MULTIMÉDIA?

Nous assistons de nos jours à une véritable "course à la puissance" entre les différents supports. Une chose est évidente: les lecteurs 16 bits que nous avons coutume de côtoyer sont sur le point de rendre l'âme, et nous voyons déjà au loin se profiler les consoles du futur, qui se verront à leur tour, d'ici à quelques années, supplantées par d'autres.

Les capacités de stockage d'informations du CD-Rom imposent d'ores ■ déjà le CD comme le support multimédia par excellence.

Les années à venir seront-elles véritablement les années du multimédia? Certes, la lecture de films, de disques et l'apparition de logiciels grand public (encyclopédies et autres) risquent de fortement modifier l'usage et le statut des consoles. Mais ce ne sont là que les prémices d'une ère nouvelle. Le potentiel de ces machines est énorme, certes, mais il leur faut encore faire leurs preuves.

Attendez-vous cependant à être quelque peu bouleversé dans vos habitudes de joueur invétéré. A en juger par la foi que les éditeurs et les développeurs placent dans ce support, l'avenir du CD s'annonce radieux. Il semble qu'il n'ait guère de souci à se faire avant qu'un algorithme permette de stocker une quantité équivalente de données sur une cartouche.

Cependant, s'il fait beaucoup parler de lui, le CD n'est pas (encore?) un support infaitlible. Preuve en est l'avenir franchement incertain de Commodore. De même, la 3DO est encore trop jeune, et le MCD n'est qu'une machine de transition. Mais, surtout, ce sont moins les capacités techniques que les logiciels de ces futurs lecteurs qui feront la différence. L'exemple d'une console comme la PC Engine le montre bien. Peu puissante et plutôt âgée, elle est tout de même parvenue à se doter d'une logithèque hors-pair privilégiant le plaisir de jeu. Si les programmes CD continuent de souffrir des lacunes que l'on sait au niveau de l'interactivité, les consoles 16 bits dont nous annoncions un peu prestement l'obsolescence pourraient reprendre assez vite du poil de la bête.

Mais le CD-Rom est bien là. Il devrait impulser bien des changements dans l'univers des consoles. Pour le meilleur ou pour le pire...

LEXIQUE

*CD-DA (COMPACT DISC DIGITAL AUDIO)

Disque sur lequel sont gravées ou brûlées 74 minutes de musique.

. CD-Rom (COMPACT DISC READ ONLY MEMORY)

Disque optique ineffaçable doté d'une capacité de stockage d'informations variable (de 570 à 650 mégas). 650 mégas correspondent à 250 000 pages A4, 5 500 images fixes ou 72 minutes de film. Chaque jeu est gravé ou brûlé sur CD-Rom.

·CD+G

Disque compact audio qui, une fois branché sur des lecteurs spécifiques, vous communiquent les paroles des chansons.

.CDV (COMPACT DISC VIDEO)

Disque compact de 30 cm (taille d'un disque 33 tours) sur lequel est inscrit un film. Il existe des lecteurs spécifiques pour faire tourner ce genre de CD (Laser Active, par exemple).

•Рното СР

Disque sur lequel vous pouvez stocker de 100 à 6 000 photos (suivant la qualité désirée).

·MULTIMEDIA

Terme générique problématique, qui tente de réunir en un mot le fait qu'une machine est capable de combiner différents médias tels que le son, l'image et le texte.

·VITESSE DU LECTEUR

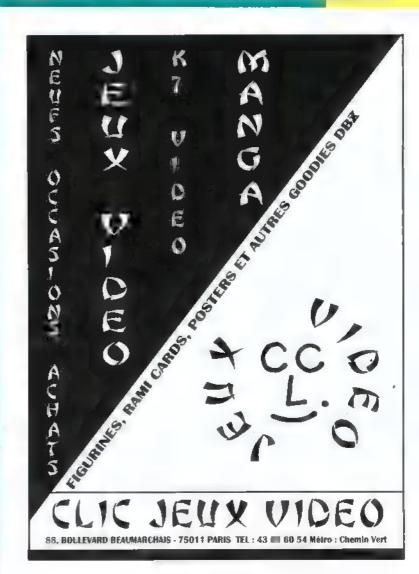
De cette vitesse dépendent les accès aux informations. Plus le lecteur est rapide (il existe des lecteurs simple, double ou triple vitesse), plus vos accès au disque seront réduits. Le Mega CD est, par exemple, un lecteur simple vitesse.

DIGITAL VIDEO

Mis au point par Philips, ce système permet de stocker 72 minutes de film sur un CD de 12 cm. Avec une carte Digital Video adéquate, le CD-I est capable de lire des films.

•F.M.V. (FULL MOTION VIDEO)

Les lecteurs dotés de ce système peuvent lire des images animées (comme des films) en plein écran. Les consoles actuellement sur le marché n'ont pas de système FMV intégré, et il faut acheter une carte spéciale pour leur conférer cette faculté.



éjá sorti sur 👫 💵 Sewer Shark 🖂 partie de ce ganre de jeux que seule les CD sont capables de produire... films interactifs, comme on les appelle... fout commence au épeur d'un de ces repères bien sombres, qui font office de base pour les engins changés du nettoyage des égouts. Eh oui, c'est la grande mode, on nettoie les égouts maintenant. Mais n'aliez pas croire que ce soit inutile. Nous venons en effet d'apprendre qu'une faune étonnante se développe dans les protondeurs de la cité. Une faune constituée de acorpions, de chauves-souris et de rats, Une faune que même les gaz les plus puissants ne sont per parvenus à éradiquer. Une faune ausei dangereuse qu'envahissante La Sewer Shark Company : donc eu la bonne idée de créer des groupes d'élite chargés de nettoyage des égouts. Les spécialistes vous apprendront que feurs vaisseeux sont un

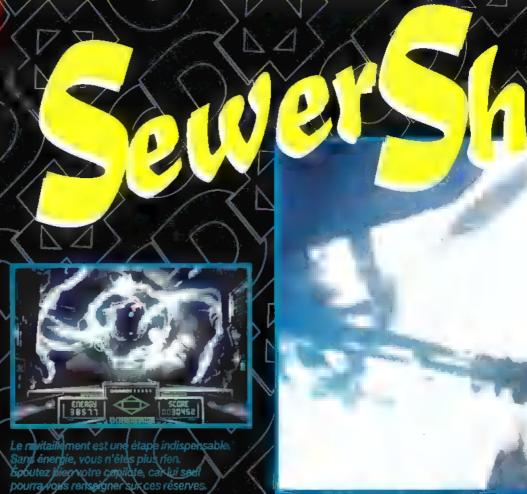
habite compromis entre le vaisseau de Luke Skriwalker et le suppositore classique. Mais ils recèlent bien plus de gadgets. Vous pourrez diriger les tirs du canon dont ils sont rourvus grace au viseur de votre écran, Les bombes à hydrogène s'avereront également indispensables pour contrer les émaylatione

d'indra triptule, un mélange sulfureux connu pour les dégâts irremédiables qu'il oscasionne à la coque des vaisseaux non protégés. Votre mission est simple, yous erastiquez toute

les bestioles qui trainent, vous écoutez les conseils de votre copilote pour connaître les directions à prendre, et vous apprenez à être méfiant envers votre patron.

Une galère: vous allez terrier...





IL FAUT DE TOUT POUR FAIRE UN MONDE..

Des gentils, des méchants, des lourds et des Pas-beaux. De tout, je vous dis. Les personnages de Sewer Shark constituent l'ossature du scénario. C'est clair, sans eux, pas de



jeu. Il y a le copilote, avide de sensations fortes, la collègue de boulot dans le le rôle de la vierge effarouchée, et le big boss, qui s'intéresse plus à son assiette qu'à votre destinée. Faites votre choix, messieurs-dames, car rien ne va plus...

Voici Ghost, votre copilate. Il s'occupe de garder le contact avec la base et avec les autres pilotes et sa connaissance des égouts est sans limite, ou presque...



Falco jouera le rôle de "la carotte qui fait avancer l'âne". C'est autour d'elle que s'organise le scénario.



Seuls conseils lorsque vous rencontrerez ces choses innommables: ne leur faites absolument aucune confiance.





Une fois cette arme recupérée, votre nom de code changera. Ce nom a d'ailleurs une importance capitale; si vous perdez, vous recommencerez la partie non à son débût, mais au moment ou vous avez drange de nom.

AVIS

oui!

Cette cartouche

fait partie de

ces jeux dits "films interac-

tifs". Côté fun

fait

le



et réalisation, il n'atteint pas le niveau de Ground Zero Texas ou de Night Trap...
Mais le genre n'est pas tout

même: c'est un shoot-them-up. La difficulté est très élevée, et la durée de vie en conséquence. Malheureusement, les scènes sont répétitives. En ce qui concerne les digitalisations, ce n'est pas tip top. Sur 3DO, ne pouvait-on pas obtenir mieux? Qu'importe, on se plonge à fond dans le jeu et la bande sonore lui confère un rythme trépidant. Un bon jeu sur 3DO.

ET PAS GRAND-CHOSE POUR FAIRE UN ÉGOLIT

Vous l'avez compris: votre but principal sera de réduire à néant la plupart des bestioles qui traînent ici et là. Il va de soi que leur nombre et leur résistance iront en augmentant, mais une bonne arme vous tendra vite la poignée. Sachez que les derniers ennemis que vous rencontrerez au plus profond des égouts sont porteurs de (très) mauvaises nouvelles...



Les rats et les chauves-souris sont les bestioles de "base". Ils ne sont pas résistants, mais les chauves souris ont la fâcheuse habitude de venir se fourne devant votre viseur pendent que vous shoolez un ennemi.



Cartains niveaux vous obligerons a démure la majourpartie des monstres errants sous peine de tout recommencer. N'oubliez pas que si plusieurs cibies se présentent en même temps, il faut toujours achieve les plus résistantes.



Cas "moles" ont été à l'origine créées pour nettoyer le égouts. L'expérience a malheureusement échoué, et elles déambulant maintenant, brutales et sauvages dans le secteur n° 19.

REVIEW



EDITEUR: DIGITAL PICTURES DISTRIBUTEUR: IMPORT DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: E

SHOOT-THEM-UP

1 JOUEUR

CONTRÔLE: TRÈS MOYEN
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:
CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION

84%

Une notice originale et une agréable introduction vous plongent tout de suite dans l'ambience.

GRAPHISMES

76%

Filmés puis digitalisés, les graphismes manquent toutefois de précision et de couleurs.

ANIMATION

78%

Les séquences sont précalculées et donnent donc une bonne impression de vitesse.

MUSIQUE

85%

Les sonorités sont angoissantes et les thèmes, rythmés, donnent du "peps" à vos actions.

BRUITAGES

81%

Les doublages en anglais sont agréables et les effets spéciaux assez réalistes.

DUREE DE VIE

83%

On avance rapidement dans le jeu, mais certaines séquences sont un peu répétitives.

JOUABILITE

74%

Le système de direction est original, mais la déplacement du curseur est beaucoup trop lent.

INTERET

80%

Un film interactif original, qui s'avère toutefois un peu bancal au niveau de... l'interactivité!

MEGA CD

REVIEW

e vous épargne la retranscription intégrale du texte de présentation de Dragon's Lair, mais ce n'est pas l'envie qui m'en manque! Ah! Cela faisait bien longtemps que nous n'avions pas eu droit aux aventures d'un vaillant chevalier à la recherche de sa compagne disparue, à un de ces personnages mythiques, spécialité de la Walt Disney Company. Eh bien, ami nostalgique, voici pour toi un produit dans la plus pure tradition Disney. Son créateur, Don Bluth, a longtemps fait partie des dessinateurs de la Company. Résultat: Dragon's Lair est parfaitement réalisé, gnangnan au possible, mais tellement beau. Si beau qu'on en oublie parfois que c'est un jeu. Le puriste trouvera des termes comme "dessin animé interactif" pour cataloguer le genre. Mais l'interactivité se résume ici à bien peu de chose: une direction ou un bouton pressé à la seconde propice, et c'est tout... On peut aimer comme on peut détester dès la première partie. Pourtant, ce principe fut à son époque très novateur, et tous les yeux étaient rivés sur les spécialistes qui terminaient le jeu d'arcade en moins de trente minutes. Cette version MCD reprend d'ailleurs intégralement le jeu d'arcade et de la 3DO avec une moins bonne qualité graphique, mais un plaisir (pour peu que l'on soit amateur) intact.

AVIS

oui, mais...



Les critiques que j'avais pu formuler sur la version 3DO (C+ 32, 82%) sont toujours d'actualité. Manque profond d'interactivité, transition trop brusque entre deux séquences et répétitivité sautent toujours aux yeux. Mais, pour les amateurs du genre, ces quelques défauts sont autant de qualités, et deviennent même un élément capital pour la durée de vie. Soyez donc sûr de vos goûts. Après ces judicieux conseils de

tonton Spy, voyons un peu la version MCD. Tout d'abord, même si les graphismes sont sablonneux et les couleurs ternes, on constate que le MCD est bien exploité. Oui, je le répète, il est bien exploité! Le MCD étant ce qu'il est, le résultat aurait pu être pire, croyez-moi. On constate même que la jouabilité est meilleure que sur 3DO, puisque vous avez ici la possibilité d'appuyer maintes fois sur une direction au lieu d'une seule à la seconde propice. C'est un détail qui a son importance...



Mieux vaur etre habile pour contrer les charges du chevalier Noir N'oubliez pas qu'il faur virer — gauche quand il apparaît.



Cette partie autour de l'eiment vous obligera à prendre trois directions différentes pour arriver jusqu'au trone. Quelles sont-elles?



A chaque tois que vous voyez un objet qui s'illumine, dingez-vous sur lur. Cette table semble être le seur endroit sur de toute la pièce, il serait peut-être judicieux pour vous de l'approcher



Les programmeurs ont eu la bonne idee d'inverser la topographie des lieux dans le déroulement de certaines séquences, rendant ainsi difficiles une (trop) bonne mémorisation des passages, lci. si vous êtes dejà passe par cette pièce, le monstre envoie ses rayons laser dans un ordre différent.

L'ESQUIVE OU LA VIEL

Rha! Quel terrible supplice que celui de devoir fuir. On rampe plus bas encore que la bestiole rampante que l'on aurait dû supprimer de la surface du globe. Terrible supplice, je vous dis. Et le pire, c'est que l'on passe son temps à fuir. La vie des chevaliers n'est plus ce qu'elle était...











Mais dites-moi, elle aurait bougé, la bébête, que cela ne m'étonnerait pas. Il veut goûter à mon épée de flamme, le monstre?



Cette séquence à cheval fait partie des passages du jeu inversés. Et qui dit séquence inversée, dit directions inversées. Retenez bien cette info...



Un petit tour dans les catacombes confirmera ce que vous aviez toujours pensé: IL Y A UNE VIE APRES LA MORTI



Ouh, le choli sourire! Comme il a de belles dents, le choli monmonstre. Vas-y, répète après moi... "é-pée". Voilà, t'es mort!

Quand du slime commence à déborder des chaudrons, c'est que quelque chose ne va plus. Et en effet, ça ne va plus...



AND PARKS DES RETIES, ILES MONSTRES SONT ROLS

En plus d'être assez intelligent, le dragon a su regrouper autour de lui une myriade de sales monstres qui lui sont dévoués corps et âme. Certains sont le oroduit d'incantations magiques, d'autres sont des monstres "classiques", de chair et d'os. N'oubliez pas que, pour décocher un coup d'épée, seul le bouton B devra être utilisé.

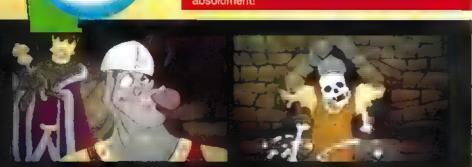
AVIS

oui!



Moi, je dis OU!! Rien que l'introduction m'a déjà entièrement subjugué. On vous propose quatre langues, dont le français, ce qui est génial. Et puis, graphiquement, le jeu est magnifique. Nous avons affaire là à un très bon dessin animé interactif. Les bruitages sont sympa, la musique aussi. Les diverses scènes sont variées. On ne sait jamais ce qu'il faut faire, car, d'une partie à l'autre, on peut observer des effets de miroir sur certaines

scenes. Prenons pour exemple votre premier passage sur une scène A, où vous devrez aller à droite puis à gauche. Au deuxième tour sur cette même scène, tout sera inversé. Ce qui donne un jeu très fun et très prenant. Bref, qu'on se le dise: Dragon's Lair sur Mega CD est un excellent soft à posséder absolument!





ÉDITEUR: READY SOFT DISTRIBUTEUR: SEGA DISPONIBILITÉ: JUIN PRIX: D

DESSIN ANIMÉ INTERACTIF 1 JOUEUR CONTRÔLE: BON DIFFICULTÉ: MOYENNE NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: **CONTINUE: INFINIS**

PRESENTATION

Petite introduction (de style bande-annonce) en français et en images.

GRAPHISMES

Aspect sabionneux et couleurs mai rendues: un résultat qui illustre les limites du MCD.

ANIMATION

88%

Fluidité et réalisme: un travail très abouti, C'est superbe.

MUSIQUE

Peu de thèmes, mais de qualité.

BRUITAGES

Qualité CD à l'appui, les bruitages rendent une atmosphère très réaliste.

DUREE DE

On a très envie de voir ce qui se passe dans les salles suivantes, mais le système de déplacement risque de vous rebuter, et vous abandonnerez alors au bout de dix minutes.

IOUABILIT

Tous les mouvements doivent être effectués au dixième de seconde près...

Un jeu qui exploite bien le MCD, mais qui reste très particulier et bien peu interactif.

MEGA CD

REVIEW

ortal Kombat se paye le Mega CD!
Toujours aussi ben, toujours aussi gon
toujours... le même, en fait! A part un mode
Turbo plus impressionnent et une sequence
vidéo foireuse, cette nouvelle version CD
n'apporte rien de neuf per repport à le
cortouche.

Si vous voulez rigoler un bon soup, regardez donc la publicité de Mortal Kombat digitalisée sur Mega CD. Affreux, affreux! Pour tout vous dire, on était persuadé que notre Mega CD marchait mal on a essayé le jeu sur plusieurs machines avant de se rendre à l'évidence: le Mega CD est capable d'égaler la Game Gear. On connaissait les limites la machine mais la digitalisation vidéo atteint

sommets dans l'horreur. Heureusement que jeu en lui-même reste inchangé par rapport à le version cartouche. Sonya, Rayden, Liu Kang les autres sont toujours aussi beaux dans leurs habits de pixéls. Mortal Kombat est un des rares jeux de combat à se différencier nettement de Street Fighter II. Tout d'abord, la parade se déclenche avec un bouton du joypad, et non en taisant réculer le personnage. Parer les coups demande donc plus de réflexes. Au niveau des coups spéciaux, l'écart se creuse davantage. Céux

SPIL se basent en général sur des induvements circulaires au joypad (bas, basayant, avant par exemple), tandis que Mortal Kombat joue plus sur les directions opposées (avant, arrière ou haut, bas...). Cette différence de style implique une approche différente des combats, d'autant qu'il est possible d'enchaîner plus facilement dans MK une serie de petits coups de poing difficiles à parer. Enfin, il apporte, grâce à ses coups mortels la bose de gore qui faisait défaut.

AVIS

oui mais...



MARC

J'adore Mortal Kombat sur Megadrive, mais je ne vois pas ce qui justifie son adaptation sur Mega CD, à part une vile motivation mercantile. Ce n'est sürement pas la séquence digitalisée d'introduction: elle est tellement nulle qu'elle fait presque du tort au jeu. Ce n'est pas non plus le jeu lui-même: il est quasiment identique

à la version cartouche. Alors, qu'est-ce donc? Le mode Turbo plus rapide (un peu trop rapide, même), peut-être. Il en plus, il faut le Cheat Code. Autant j'apprécie la qualité de ce jeu sur cartouche, autant je suis attristé par son adaptation sur CD. Ils auraient au moins pu refaire la bande sonore! Bref, si vous avez déjà MK sur cartouche, gardez vos sous. Sinon...

MORTAL KONBAT

MORTAL CHEAT CODE

Pour donner plus de piment à Mortal kombat, nous vous rappelons le Cheat Code qui permet entre autres de faire pisser le sang à ses adversaires et de mettre en marche le Turbo. A l'écran "Game start - Options", faites: Bas, Haut, Gauche, Gauche, A, Droite, Bas. Ce Cheat Code est valable aussi pour MK sur cartouche. Yeah!

REPTILE... EST OÙ?

Voici le parcours du combattant qui vous amènera devant Reptile, le personnage secret de Mortal Kombat. Primo: jouer en mode 1 joueur. Secundo: attendre, dans l'écran de jeu "The Pit", qu'une ombre traverse la lune. Tertio: si toutes ces conditions sont réunies, tuer son adversaire deux fois sans se faire toucher (Double Flawless Victory) et l'achebver par un coup mortel. Quarto: bingo!



Il faut suivre nos instructions à la lettre si vous voulez rencontrer Reptile.



Le coup mortel de Sub-Zero est particulièrement gore: il arrache la tête et la colonne vertébrale de son adversaire, comme dans le film "Predator".



J'adore ces petits messages qui viennent nous encourager. La finir? Et comment que je vais l'éclater!



Voici la séquence vidéo digitalisée de l'intro. Non, i photo n'est pas floue. Non, ce n'est pas sur Game Gear: la Game Gear, c'est mieux!



ACCLAIM/ACCLAIM
PRIX: E
2 JOUEURS/BASTON

PRESENTATION

30%

La publicité digitalisée est purement et simplement offreuse. Des graphismes de Game Gear en intro.

GRAPHISMES

7070

Les sprites digitalisés sont de bonne qualité, ils font largement oublier des décors parfois sommaires.

ANIMATION

90%

L'animation est fluide et rapide, et même super rapide en mode Turbo.

MUSIQUE

70%

Pas de changements majeurs par rapport à la version cartouche.

BRUITAGES

/3%

ki encore, les capacités sonores du CD n'ant pas été mises à profit.

DUREE DE VIE

ያያው/

Grâce au mode Turbo entre autres, Mortal Kombat tournera longtemps sur votre Mega CD.

JOUABILITE

91%

Malgré des coups spéciaux assez...."spéciaux", les personnages répondent au doigt et à l'œil.

INTERET

92%

Mortal Kombat reste Mortal Kombat. A part un mode Turbo plus rapide, le CD n'apporte rien à ce soft.

PAYEZ VOS JEUX NEUFS MOINS CHERS CHEZ HARD DISCOUNT SHOP.

PROMOTION SPÉCIALE HDS:

Virtua Racing Megadrive 575 F

FIFA Football Super Nintendo 445 F - FIFA Football Megadrive 395 F Dragon Ball Z3 Super Nintendo 575 F - Dragon Ball Z Megadrive 445 F

CERTAINS DE CES JEUX FONCTIONNENT AVEC UN ADAPTATEUR. RENSEIGNEZ-VOUS AU 93.95.80.40



SUPER-NINTENDO

- TOP 10	-	Lamborghini Challen. L'école des Champions		The 7 th Saga Turtles Fighter	495 F 445 F
Dragon Ball Z3.	575 F	Legend	445 F	Winter Olympics	445 F
FIFA Football	.445 F	Legend of Zelda	375 F	Wizardry 5	495 F
NBA Jam	499 F	L'Empire C. Attack	495 F	Wolfenstein	445 F
Equinox	445 F	Lost Viking	395 F	Young Merlin	445 F
Sky Blazer	345 F	Lufia	445 F		
Megaman X	495 F	Mario All Stars	345 F	LES PROMO	20
Flashback	395 F	Mystical Legend	345 F		
Secret of Mana	495 F	Mr Nutz	345 F	SPÉCIALES H	וכטו
Kings of Dragons	495 F	NBA Showdown	445 F	Amazing Tennis	195 F
Megaman Soccer	495 F	NHL Hockey 94	445 F	Super Tennis	195 F
		NHL Stanley Cup	395 F	Jack Nicklaus Golf	195 ₺
Aladdin	345 F	Nigell Mansell	395 F	Super II Type	195 F
Alien 3	325 F	PSG Football	445 F	Krusty's Fun House	195 F
Bomberman	345 F	Rainbow Bell	395 F	Addams Family	195 F
Bugs Bunny	495 F	Rock'n Roll Racing	445 F	Rival Turf	195 F
Cantona Football	395 F	R Type 3	445 F	Axelay	195 F
Championship Pool	445 F	Side Pocket	395 F	The Simpson's	195 F
Chaplifter 3	395 F	Sim City	345 F	UN Squadron	195 F
Clayfighter	445 F	Star Trek	495 F	Spiderman vs X Men	195 F
Clay Mates	445 F	Starwing	245 F	Streetfighter 2	195 F
F1 Pole Position	395 F	Super Mario Kart	385 F		

INCROYABLE! L'AD 29 TURBO à 45 F pour l'achat d'1 jeu et GRATUIT pour l'achat de 2 jeux

CONTROL PAD DYNA 1	75 F	ACTION REPLAY PRO	395 F
ADAPTATEUR AD 29	79 F	CABLE D'EXTENSION MANETTE	39 F
ADAPTATEUR AD 29 TURRO	90 F		

N	\boldsymbol{O}	U	V	E	A U	
JEUX CD	32	JEU)	X 3D	O	Night Trap Out of this World	369 F
Arabian Night	95 F	Battle Che	es.	369 F	Pebble Beach Golf Peter Pan	369 F
Chaos Engine	195 F	Cowboy C		369 F	Real Pinball	369 F
Elite 2	225 F	Crashin Bu		369 F	Road Rash	369 F
Gunship 2000	249 F	Dead Hun	t	369 F	Sewer Shark	369 F
Heimdall 2	245 F	Dragon's L	aîr	369 F	Space Shuttle	369 F
Labyrinthe of Time	195 F	Escap, Mons	ster Manor	369 F	Stellar 7	369 F
Nick Faldo	195 F	Even More	incredible	369 F	Super Wing Command	369 F
Nigel Mansell	245 F	John Madd	len Foot.	369 F	The Horde	369 F
Pinball Fantasies	245 F	Lemmings		369 F	Toon Time	369 F
Pirates of Gold	195 F	Mad Dog N	Aac Cree	369 F	Total Eclipse	369 F
Project X + F17	195 F	Mega Race	177	369 F	Twisted	369 F
Summer Olympics	145 F	Microcosn	3	369 F		

MEGADRIVE Française

TOP 10	177
Virtua Racing	575 F
Dragon Ball Z	445 F
NBA Jam	449 F
Sonic 3	. 495 F
Landstalker	445 F
FIFA Football	395 F
¹ ≅ Showdown	395 F
1 nula One	345 F
Flashback	345 F
Eternal Champion	495 F
Addams Family	345 F
Aero the Acrobat	245 F
Aladdin	395 F
Bulls vs Blazer	245 F
Castelvania	395 F
Championship Pool	395 F
Chuck Rock 2	295 F
Columns 3	395 F
Davis Cup Tennis	345 F
Dragon's Revenge	295 F
Dragon's Revenge Dr Robotník	295 F 345 F
Dragon's Revenge	295 F 345 F 345 F
Dragon's Revenge Dr Robotník	295 F 345 F
Dragon's Revenge Dr Robotnik Ecco le Dauphin	295 F 345 F 345 F

l'école des Champions	445	F	Turtles Fighter	395 F
ethal Enforcer	495	F	Wimbledon Tennis	345 F
Megalomania	145	F	Winter Olympics	395 F
NHLPA Hockey 94	395	F	World Cup USA 94	395 ⊪
Pete Sampras	445	F	WWF Royal Rumble	395 F
Prince of Persia	395	F	Zombies Ate	395 F
PSG Football	345	F		
Robocop vs Terminator	395	F	LES PROMO	OS
Rocket Knight	345	F	SPÉCIALES H	
Rolling Thunder 3	245	F	SPECIALES I	103
Shadow Run	395	F	Mickey et Donald	175 ₩
Sonic Spinball	395	F	Another World	175 F
Splatter House 3	295	F	Shadow Dancer	175 F
Spiderman vs X Men	195	F	Bubsy	175 F
Startrek	445	F	Cosmic Space Head	175 €
Street Fighter 2	395	F	Fantastic Dizzy	175 F
Subterrania	395	F	Gunship 2000	175 F
Summer Challenge	195	F	Global Gladiator	175 F
[2] Judgement Day	325	F	Batman Returns	175 F
Tecmo NBA Basket	445	F	Indy Last Crusade	175 F
Tecmo W. Cup Soccer	295	F	Grand Slam	175 F
liny Toon	345	F	Street of Rage	175 F
Toe Jam & Earl 2	395	F		
MECA VEV 1				125.6

MEGA KEY 1	125 F
MEGA KEY 2	99 F
ACTION REPLAY PRO	395 F
CONTROL PAD PRO 2	95 F

MEGA CD

	345 F	Mad Dog Mac Cree		Prize Fighter	395 F	anda
Chuck Rock	345 F	Mansion Hidden	425 F			
Dune	345 F	Microcosm	345 F	Silpheed	395 F	- K
Ecco	395 F	Monkey Island	345 F	Sonic	395 F	900
F14 Tom Cat Alley	445 F	Mortal Kombat	345 F	Spiderman Kingpin	345 F	
Final Fight	345 F	NHLPA 94	395 F	Starwars	395 I	
Ground Zero Texas	395 F	Night Trap	445 F	Thunderhawk	395 F	HE H
Jurassic Park	445 F	Out of this World	395 F	Wing Commander		
Lethal Enforcer	445 F	Prince of Persia	345 F	WWF Rage in Cage	345 I	100

ADAPTATEUR CDX PRO 295 F

HARD DISCOUNT SHOP **BP 49 - 06560 VALBONNE**

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER : 93 95 80 40 (Depuis Paris - 16 93 95 80 40)

OUVERT
DE 10h à 19h
DU LUNDI
AU SAMEDI

I .	DECLEMENT	TITRES 13 CONS+	CONSOLE	PRIX
NOM	REGLEMENT:			
1	Chèque Bancaire	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		
PRENOM	□ ССР			
ADRESSE	☐ Je préfère payer au facteur (+35F)			
	☐ Carte-bleue :			
VILLE	Date d'expiration/			
CODE POSTAL TEL	Signature :			
		C+33 Les jeux sont	Port-Emballage	+20 F
N° CLIENT		expédiés par colissimo	Total à payer	

ARCADE

Capcom n'a pas fini de nous étonner! Après les quatre nouveaux personnages de Super Street Fighter II en 1993, ils nous refont coup cette année avec Super Street Fighter II Turbo. Au programme, des coups spéciaux inédits et, mieux encore, des super coups spéciaux! Mais jusqu'où iront-ils?

Parmi nouveaux coups speciaux i Ken de Dragon Punch améliore enflamme





successivement à Street Fighter II, Street Fighter II Turbo, Super Street Fighter II — enfin, le petit demier, Super Street Fighter II Turbo. Nous qui adorons utiliser c — abréviations (ça fait pro!), nous ne savons plus où donner — tête: SFII, SFII T, SSFII, SSFII T, et encore — vous fais grace des SFII prime — autres japoniaiseries. II y a même eu une version pirate du jeu, nommée SFII Carnage, sur Super Famicom. Tout ça pour dire que — jeu est une véritable mine d'or. Capcom trouve toujours le moyen d'insérer une petite modification afin — rendre les parties encore plus intéressantes. Super Street Fighter II a été sans doute le plus novateur; en proposant quatre nouveaux personnages. Hawk, Dee Jay, Cammy et Fei Long ont apporté un sang neuf à la série, d'autant plus que le mode Tournoi, avec plusieurs bornes d'arcade reliées entre elles, permettait d'organiser quelques compétitions assez sympa. Apparemment, ce mode a été abandonné dans Super Street Fighter II Turbo, au profit de nouvelles options pas piquées des vers

CAMBOS: LES COMBINAISONS QUI TUENTI

Mestprosiretrouveront avec plaisir dans SSFILT parle du dernier. quand je vous disais qu'on s'y perd!), le système d'attribution de points inaugure dans précédente version, Super Street Fighter II. Ces points récompensent les joueurs les plus performants et apportent une nouvelle dimension aux combats. Par exemple, celui qui porte le premier coup gagne 000 points. De même, quand un joueur réussit à toucher plusieurs fois de suite son adversaire sans que celui-ci ait le temps de parer, il se voit gratifié d'un bonus Combo (pour combinaison) proportionnel au nombre de coups qu'il a donnés, Jusqu'alors, les joueurs cherchaient l'efficacité dans leurs techniques de combat, n'utilisant plus gu'une palette de coups limitée mais destructrice. Maintenant, avec ce système de bonus, ils vont être amenés à reviser leur style jeu en diversifiant les prises. Capcom a trouvé un moyer longinal de relancer l'intérêt du jeu en touchant la corde sensible des mordus SFII. Vous savez tous qu'il existe des champions dans les salles d'arcade qui sont quasiment imbattables et terminent le jeu les veux fermés. Vous pourrez toujours les faire rager en leur infligeant deux ou trois Combos avant de vous faire éclater

AND RE PLUS FORT HE LES COUPS SPÉCIAUX

Alors pense qu'on atteint summum en matière de puissance. Déjà, avec les coups spéciaux, c'était spectaculaire, mais voilà qu'apparaissent des super coups spéciaux! C'est grande nouveaute



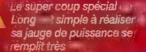
LE CP SYSTEM II

Capcom vient d'inaugurer un nouveau système de carte d'arcade qui répond au doux nom de CP System II. Le principe est fort simple et il a déjà été utilisé par SNK auparavant: il s'agit de diviser la carte en deux parties, la carte "mère" et la carte "fille". Une fois que les gérants ont fait l'acquisition de cartes "mères", il leur suffirait d'acheter de nouvelles cartes "filles" pour avoir de nouveaux jeux (un peu comme une console et des méga-cartouches). Ce système devrait, à terme, réduire le prix des jeux d'arcade, mais cela implique aussi que les gérants se constituent un "parc" de jeux Capcom dans leurs salles. Ils sont futés chez Capcom!



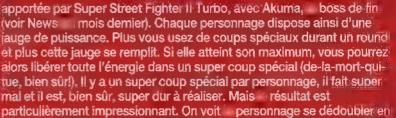
Et, en plus, les nouvelles cartes Capcom CP System II ont un sacré look!







Avec les nouveaux coups spéciaux, Honda devient i adversaire redoutable



laissant des images rémanentes bleutées derrière lui et, si on calcule bien son coup, on peut même faire exploser l'écran jeu. Au sens figuré, bien entendu. Et quand on sait qu'il y a en plus de nouveaux coups spéciaux, autant vous dire que ça va chauffer dur dans les salles d'arcade!



ARCADE -

AKUMA, LE BOSS ULTIME!

Il est là, il est beau et on n'a même pas réussi à le combattre. Voici donc le seul cliché d'Akuma dont nous disposons, mille excuses, mais lors de la séance de photos à la rédaction, on ne disposait que des coups de poing pour jouer. Et Super SFII Turbo est hyper dur!



UNH SHAM

Avec ses nouveaux coups speciaux, Cammy va vous en laire voir ae toutes les couleurs

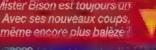


Regardez la taille de cette boule de feu; c'est le super coup spécial de Ryul



Ce bon vieux Mister Bison est toujours un adversaire de taille. Avec ses nouveaux coups il est même encore plus balêze





ON EN PREND PLEIN L'ÉCRAN!

Pour faire exploser l'écran (dans le jeu, pas en vrai!), il faut tuer son adversaire avec un super coup spécial. C'est difficile, mais qu'est-ce qu'on est content quand on y arrive!



Et voilà comment on éclate Chun Lil Super Combo Finish, ça, c'est la classe!



Il a du coffre, le père Dhalsim! Le pauvre gars qui brûle, c'est Ryu.



CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 75754 Paris Cedex 15

alut les capsules, ça pschitte? Pour ma part, je dois dire que le mois de mai a été fabuleux. Normal, c'est le printemps. Et, pour ceux qui l'ignorent, le printemps est la saison où les trolls sont le plus tranquilles. Comme si le doux parfum des fleurs et l'apparition des feuilles sur les arbres les rendaient dociles. Ainsi, dans mon pays natal, mon peuple peut se promener dans les forêts sans aucune crainte de se faire dévorer par les trolls noirs. Ici, à Paris, c'est un peu différent, car, excepté mon Trollie, pas un seul poil de troll à l'horizon. Nous sommes vraiment peinards. Ainsi, nous voici au mois de mai. Je vous avais dit, il y a quelque temps de cela, que Sam s'était mis à boire de l'eau plate. Eh bien, j'ai une mauvaise nouvelle à annoncer à son estomac: il a décidé de se remettre à la consommation de Coca-Cola. C'est vraiment agaçant de bosser à côté d'un gars qui, toutes les cinq minutes, décapsule ses canettes! Spy, quant à lui, conduit toujours sa 2CV. Non sans difficulté, car elle se fait vraiment vieille. Mais, avec les beaux jours, il peut enfin ouvrir la capote. Niiico, lui, a décidé de se mettre au kung-fu. Car. depuis que Samantha Virgin l'a invité à la finale du championnat de France, il n'arrête pas de cogner sur tout ce qui bouge en hurlant tant et plus des bribes de mots chinois. Il est fou ce type, il effraye Trollie, Vivement le mois de juin que ma petite bébête lui morde les fesses! Sur ce, n'oubliez pas que les concours du meilleur photomontage et du timbre à mon effigie, moi, maître Bomboy, sont toujours valables, avec des abonnements à Consoles+ à la clef! Vous obtiendrez tous les renseignements sur ces superconcours en téléphonant à la Hot-Line de Consoles+, aux horaires indiqués sur la page de sommaire. Vos chefsd'œuvre sont à envoyer à: Bomboy, Concours photo (ou Concours timbre), Consoles+, 75754 Paris Cedex 15. Défoncez-vous! Bonne lecture, les p'tits pschits!

> Bomboy, le premier nain décapsuleur!



R-KER, UN COPAIN DE D-KER ET DE BLACK, SE POSE UNE SEULE QUESTION!

Cher Biboy (cela te va bien), Cher Consoles+, Une seule question:

1) Stunt Race FX est-il mieux que Virtua Racing? J'ai l'impression que Nintendo se fait MANGER par Sega, il n'annonce plus rien! J'adore les lettres aussi courtes et aussi directes que la tienne, mon p'tit K-Ker. Si seulement tout le monde pouvait en faire autant, cela me permettrait de répondre à plus de lecteurs.

1) Stunt Race FX est, à mon avis, moins bien réussi que Virtua Racing sur Megadrive. Il est clair que, avec le niveau technique de ce super-hit de Sega, Nintendo va devoir s'accrocher sec pour faire aussi bien. Mais attention, Nintendo n'a pas dit son dernier mot! Stunt Race FX n'est pas encore terminé, et il se pourrait que les programmeurs de Nintendo le "customise" avec quelque nouveauté démente. Quoi qu'il en soit, tu sauras tout sur Stunt Race FX dans le prochain test de

R-Ker



Consoles+. Maintenant, savoir si Nintendo se fait manger par sega... c'est une autre question! A mon avis, Sega risque de mal le digérer.

B-omboy, copain de Ze K-iller

donc que les french boutiques payent des rights de douane afin de faire parvenir the games in France. And qui says droits de custom, says jeux more expensive! It is very easy to understand, non? Il en is de same for les jeux japanese. Ils sont même plus expensive because la marchandise japonaise is more taxed!

killer, even si son name sonne very english, is like you et moi: il is a french man! And I will dire to toi a big secret: Ze Killer, depuis qu'il est back de l'E.C.T.S. de Londres, il est ultra nervous quand il entend speaker english (pas toi, les Anglais). Alors si a day tu viens à la rédaction, be gaffe not to parler rosbeef: tu risques de te receive un coup de pelle (à tarte) in the tronche! You are prevenued!

good game pour la Megadrive. Even si les couleurs sont un peu spéciales, it is normal, parce que we are on une Megadrive. Le jeu is aussi intéressant que la version sur Super Megadrive ou bien acheter le jeu en version french sur SNIN car il sort ce mois-ci. Alors,

> Bomboy, nain universel de taille ultra lilliputienne

3) Attention at what you said, little man! Ze

4) Dragon Ball Z is effectivement a very Nintendo. You can buy ce jeu si tu as une

Sayonara, English!

JACQUES TOUBON VA NOUS FAIRE UNE CRISE!

Dear bomboy,

Mon nom est English, and j'ai some questions à te poser.

- 1) When Megaman X va-t-il sortir en France?
- 2) Why Super NES games are-t-ils si chers?
- 3) Is Ze Killer english (Killer = Tueur in
- 4) Is Dragon Ball on Megadrive a good game?

Arivedertchi Bomboy (goops!)

English, traducteur universel

Lus English, how are you? Tu knows que c'est interdit de speaker, ou plutôt writer english dans les journaux french? Mais I love ton courage and that's pourquoi I repond to you!

1) Super-Homme X va en effet be realised in France durant les grandes vacances. Isn't it génial? Tu vas enfin pouvoir t'éclater like a beast sur ta Super Nintendo, pendant que the others attraperont des coups de sun on the bras ou the legs. Hyper funny, isn't it? 2) The answer is très simple: les games sur Super NES are des jeux amerioques. Il faut

BULAI LE SUPER-SAIEN A LES SUPER BOULAI, C'EST RIEN...

Salut Bomboy,

Je t'écris car cela me démangeait depuis longtemps. Je t'ai déjà écrit, mais ma lettre a dû se perdre au fond d'une sacoche de postier.

Place maintenant aux questions.

- 1) Combien coûtera Dragon Ball Z 2 en version française sur la Super Nintendo? 2) Est-ce qu'il y aura autant de tips et de codes Action Replay (1 ou 2) pour la version française de ce jeu?
- 3) Où achètes-tu tes haches?
- 4) Quel est le meilleur jeu de baston du moment sur la Super Nintendo?
- 5) Quelle est ta console préférée?
- 6) Pourquoi Ze Killer ne mettrait pas une note pour chacune de ses daubes testées? 7) Ze Killer a-t-il réussi à avoir la peau de Jacques Toubon?
- 8) A quand le dossier Dragon Ball Z dans Consoles+? Bon, salut!

Bulaï. le Super-Saïen

CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 75754 Paris Cedex 15

Eh bien, je crois que je n'avais encore jamais vu quelqu'un poser autant de questions sur Dragon Ball Z 2 et Ze Killer à la fois! C'est tant mieux, car cela montre que tu t'intéresses de près à Consoles+. 1) Dragon Ball Z 2 est annoncé ce mois-ci sur Super Nintendo. Son prix sera le prix moyen d'un jeu sur cette console. Attention, je n'ai pas dit que le jeu était moyen, seul son prix le sera! Il faut donc compter entre 450 et 550 francs pour te le procurer. Mais, avec les grandes vacances qui approchent, pourquoi pas un p'tit coup de rabais, hein? Le rêve est gratuit, lui! 2) Il est évident qu'il y aura autant de tips et de codes Action Replay sur la version française de Dragon Ball Z 2 que sur la japonaise. Seulement, je ne suis pas certain que ce seront les mêmes. Il faudra les essayer, ou appeler la Hot-Line de Consoles+ aux horaires indiqués. 3) Je n'achète pas mes haches, je me les fais offrir! J'ai un vieil ami forgeron qui manipule depuis fort longtemps maintenant le marteau et le fer rouge. Il est capable de te fabriquer en quelques heures les meilleures haches du marché. Même les bûcherons canadiens n'en ont vu de pareilles. Elles sont légères, maniables et très aiguisées. Je te coupe dix paires de chevilles en moins de trois secondes! 4) Le meilleur jeu de baston sur la Super Nintendo? Je pense qu'il s'agit de Street Fighter II Turbo. Mais il y en a pas mal qui, techniquement ou graphiquement parlant, se rapprochent beaucoup de celui-ci: World Heroes (et très bientôt World Heroes 2) est sympa, Dragon Ball Z 2 est aussi très bien. Appelle donc Switch à la Hot-Line de Consoles+. C'est le spécialiste des jeux de baston sur SNIN. Il saura parfaitement te répondre car, moi, je préfère les jeux de plates-formes et d'aventures! 5) Ma console préférée est certainement la Super Nintendo. Encore que certains jeux sur Megadrive soient excellents! Virtua Racing par exemple est démentiel sur Megadrive, tout comme Subterrania ou Dr Robotnik And His Mean Bean Machine! De toute façon, je possède les deux consoles, plus une Game Boy, une Game Gear et une NES! J'ai de quoi m'amuser, je n'ai que l'embarras du choix! 6) Si Ze Killer devait mettre une note aux jeux qu'il teste, je doute qu'elles dépassent 5%! Il vaut mieux pour les éditeurs voir Ze Killer détruire leurs jeux sans les noter, car

CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 75754 Paris Cedex 15

une note aussi basse les achèverait! Et si on tue tous nos éditeurs, il n'y aura plus personne pour faire des jeux (bons ou mauvais), et donc plus de boulot pour nos testeurs et pour Ze Killer!

7) Aux dernières nouvelles, Jacques Toubon court toujours. Ze Killer nous a promis qu'il lui ferait la peau et nous rapporterait son scalp à la rédaction. Ze Killer tient toujours parole!...

8) Un dossier Dragon Ball Z... On y pense, on y pense...

Bomboy, le Super Snaîn

UN TRÈS GRAND LECTEUR (2,87 M) NOUS ÉCRIT

Salut Bomboy,

Je m'appelle Sofiane et j'ai 12 ans. Je suis un très grand lecteur de Consoles+

je vous écrit pour vous poser quelques questions. J'ai déjà écrit à d'autres journaux pour leur poser mes questions, mais ils ne m'ont jamais répondul J'espère vraiment que Consoles+ le fera. Voici mes questions:
1) Est-ce que Samuraï Showdown, Super Street Fighter II et Mortal Kombat 2 sortiront sur Super Nintendo? Si oui, quand?

- Y aura-t-il une suite à Mister Nutz?
 Que me conseilles-tu entre Dragon Ball Z 3 et World Heroes 2 en import?
 Pourquoi Spy teste-t-il toujours les meilleurs jeux?
- 5) Existe-t-il un code dans Mortal Kombat sur Super Nintendo pour avoir le mode sanglant sans utiliser l'Action Replay? 6) Dans Consoles+ n° 31, vous dites que Dragon Ball Z 3 est en préparation chez Bandaï. Pourrais-tu me dire quels en seront les personnages?

Un très grand lecteur, Sofiane

Tu vois, il suffisait de poser tes questions au meilleur et au plus beau magazine de jeu sur consoles au monde pour que moi, Bomboy, roi des nains du monde entier, te réponde! Hop la, c'est parti!

1) Super Street Fighter II est annoncé pour les grandes vacances! Je suis certain que ça va chauffer dans les chaumières!

Attention toutefois à ne pas attraper un

coup de soleil sur le pouce en y jouant trop!



Mortal Kombat 2 va lui aussi sortir sur Super Nintendo, mais à la rentrée scolaire, c'est-à-dire au mois de septembre ou d'octobre. De toute façon, tu verras très prochainement, et en exclusivité, les photos de ce jeu dans Consoles+. Samuraï Shodown, quant à lui, n'est pas encore annoncé sur Super Nintendo. Mais après un tel succès sur Neo Geo, je mettrais ma main à couper que ce super-jeu fera prochainement son apparition sur SNIN. 2) Je vous l'annonce bien haut (c'est, bien sûr, une façon de parler) et bien fort, il y aura effectivement une suite à Mister Nutz sur Super Nintendo. Pour ceux aui possèdent une Megadrive et une Game Boy (mais oui, vous ne rêvez pas), le premier épisode, Mister Nutz donc, est en cours de finalisation. Tout le monde sera heureux pour une fois! La date de sortie de ces deux jeux n'est pas encore définie. Il faudra lire attentivement les News de Consoles+ pour vous tenir au courant!

3) Je crois que tu as fait une petite erreur: il n'y a pas encore de Dragon Ball Z 3! Je t'explique: en premier est sortie sur NES une myriade de jeux d'aventures à la Zelda mettant en scène San-Goku, dont peu ont été importés en France. Ensuite, est sorti. sur SFC, Dragon Ball Z Adventure, voilà déjà quelque temps, mais qui n'a jamais vu le jour en France officiellement. Puis le premier jeu de baston Dragon Ball Z n'a pas tardé à pointer le bout de son soft. Finalement, cet hiver, est sorti Dragon Ball Z 2, et il est enfin disponible en version française ce mois-ci. La suite de DBZ 2 est annoncée pour la fin de l'année 1994! 4) Teuteuteu! Spy ne teste pas toujours les meilleurs jeux. Disons qu'il teste les jeux qui te plaisent le plus. Sam n'a-t-il pas testé

Wario Land (Super Mario Land 3), Nilico n'a-t-il pas testé Val d'Isère Championship? Selon les goûts de chacun, on peut dire que nous testons tous les meilleurs et les plus mauvais jeux!

5) Non, désolé. Il n'existe aucune manipulation qui te permette de jouer en mode sanglant à Mortal Kombat sans l'Action Replay. Pour ceux qui en possède une, il existe un code assez monstrueux à entrer dans cette géniale cartouche, et le tour est joué. Si vous voulez ce code, il va falloir appeler la Hot-Line de Consoles+, ou bien le 3615 ACCLAIM sur votre Minitel!
6) Il est encore trop tôt pour avoir de telles informations sur Dragon Ball Z 3. Banana San, notre super-correspondant permanent au Japon, nous tiendra tous au courant dès qu'il aura la moindre information à ce sujet! C'est promis, juré, craché!

Bomboy, un très petit nain (Quoi? Où ça, un pléonasme?)

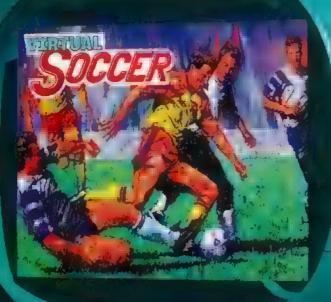
TESTSUO ET KANEDA SONT DANS UN BATEAU...

Salut Bomboy, maître de la rubrique "Courrier".

J'aimerais que tu répondes aux quelques questions que je te pose.

 Tous les lecteurs de Consoles+ ont certainement remarqué que beaucoup de dessins animés japonais et américains atterrissent sur nos consoles. Dragon Ball Z, les Simpsons, les Tiny Toons, Pirates of The Dark Water (diffusé sur Canal+), et bien d'autres encore. Je me demandais

Le meilleur jeu de foot depuis l'invention du ballon rond



VIRTUAL SOCCER Pour que le réve des fans de foot devienne réalité (Plus qu'un simple jeu, sa réalisation vous permet d'expérimenter tous les espects de ce sport spectaculaire. latez un dell à ce qui suff...

- plongeante
- 24 équipes nationales possédant chacune des niveaux lactiques totalement différents, tous les joueurs ayant des caractéristiques uniques en terme de Puissance de Tirs Graphismes et animations très détaillés

Conditions atmospheriques et état du terrain variables

- Tirs de penally hyper réalistes Cinq arbitres possédant chacun des qualités d'arbitrage
- Commentaires d'après matchi

Mi perdez pas de yue que vous incarnez à la fois l'entraineur de equipe (attention aux mauvals choix factiques !) et un joueur. sortir duderrain sur une civière ou recevoir un carton rouge

Est-Il nécessaire d'en dire plus?

Virtual Soccer is a fradematic of Hudson Soft. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Lid. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.











EHTREZ DANS
L'ENFER DE L'ACTION
ET GAGNEZ LE PARADIS
DES CADEAUX
SUR (1) 36 68 94 95
(2,19-F PAR MINUTE)

CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 75754 Paris Cedex 15

alors si nos chers Japonais ne nous sortiraient pas un jeu tiré du superbe film "Akira", de Katsuhiro Otomo, qui serait un genre de jeu de rôles et d'action. 2) Existe-t-il en France ou au Japon un magazine spécialement dédié à la Game

3) Est-ce parce que les possibilités techniques de la Game Boy sont très limitées que les différentes sociétés de production ne créent pas de jeu du genre Dragon Ball Z, Street Fighter et bien d'autres sur la Game Boy? Merci de répondre à ces quelques questions avec lesquelles tu n'auras aucun problème, toi, le maître de questions pour un champion.

Un ignorant, Tetsuo et Kanéda

La Game Boy semble être ta console de jeu de prédilection. Les capacités de cette machine sont surprenantes, et elle nous réserve toujours des surprises... 1) Je suis tout à fait d'accord avec ta remarque. Je peux même te confirmer que "Akira" fera son apparition sur nos consoles après l'été 1994. E.M.S. en sera le distributeur. Si le jeu est à l'image des bandes dessinées de Katsuhiro Otomo, il

risque fort de cartonner! Il est maintenant impossible de connaître le genre qu'il mettra en scène. Un peu de patience, donc. De toute facon, Consoles+ se fera un plaisir de vous offrir les photos du jeu dès qu'il sera possible.

2) En France, il n'existe pas de magazine dédié à la Game Boy. Officiellement en tout cas, car je suis certain que des fanzines circulent dans notre beau pays. Sam me dit que, au Japon, il existerait un magazine spécial Game Boy. Les Japonais sont tellement fous de jeux vidéo que tout est possible! Je sais en tout cas qu'il existe en Angleterre un magazine appelé GB Action, qui ne traite que de la Game Boy et propose des tonnes et des tonnes de tests ainsi que des plans et des solutions géniales! 3) Les capacités de la Game Boy sont, comme je te le disais, surprenantes. Quand cette console est sortie, je suis certain que personne ne pensait voir un jeu comme Zelda, Mario ou, plus récemment, Wario atteindre une telle qualité de réalisation! Alors, dans de telles conditions, pourquoi ne pas s'attendre à voir débarquer un Dragon Ball Z sur Game Boy? Il y a bien eu Mortal Kombat! Seul l'avenir (ou Banana San) nous le dira!

> Bomboy, alias Julien Lepers et ses questions pour un champion

PASCAL, UN MEC TRES CARRE

(On ne lui avait jamais faite, celle-là!] Salut à tous.

Je trouve que votre magazine est super. J'aimerais bien m'abonner, mais je n'ai pas assez d'argent pour m'en acheter un seul, et mes parents ne veulent pas me l'acheter!

Voici quelques questions auxquelles j'aimerais bien que tu répondes.

- 1) Quelle est la console la plus rentable du moment?
- 2) Les ordinateurs sont-ils plus puissants que les consoles?
- 3) Est-ce que la Supervision a déjà disparu du marché?
- 4) Y aurait-il une console plus puissante que les autres, qui pourrait bientôt apparaître?

C'est vrai, tu as tout à fait raison, notre magazine est vraiment super. Mais si tu souhaites l'acquérir chaque mois sans avoir à débourser d'argent, je vais te donner un petit truc: soit tu nous envoies un superdessin et tu gagnes un abonnement d'un an à Consoles+, soit tu laves les vitres de ton appartement chaque semaine. Tu auras donc de l'argent de poche pour acheter Consoles+.

1) A l'instant même où je te réponds, on trouve sur le marché deux consoles très rentables: la Super Nintendo et la Megadrive. En effet, ce sont toutes deux d'excellentes bécanes, et leur prix baisse très vite. De plus, la ludothèque de ces deux consoles est impressionnante. Mais attention, avec l'arrivée de nouvelles consoles de jeu plus puissantes, il se pourrait bien que leur prix tombe encore! 2) Certains ordinateurs sont en effet plus puissants que les consoles. Les compatibles PC cadencés à 60 mégahertz par exemple seront plus rapides pour les calculs que les consoles 16 bits que nous connaissons. Cependant, des consoles comme la 3DO, le Jaguar et, prochainement, la Saturn de Sega, la PS-X de Sony (lire l'article de Banana San dans Consoles+ n° 32) et la Project Reality de Nintendo risquent fort d'être aussi puissantes que ces micro-ordinateurs! 3) La Supervision est une machine de jeu qui n'a pas vraiment eu de succès en France. Les joueurs ont préféré s'éclater sur une Game Boy ou une Game Gear! 4) Je t'ai déjà à moitié répondu ci-dessus. En effet, de nouvelles consoles de jeu plus belles et plus puissantes vont bientôt voir le iour en France. La Saturn de Sega, une console 32 bits, devrait débarquer sur notre sol dans le courant du premier semestre 1995, tout comme la PS-X de Sony. Enfin, la Project Reality de Nintendo, une 64 bits, est annoncée pour la fin de l'année 1995. La 3DO (une 32 bits) et le Jaguar d'Atari (une 64 bits) sont des consoles déjà disponibles en France, mais en importation uniquement, c'est-à-dire que leur prix est plus élevé pour le moment, et qu'il vaut mieux attendre sagement, à mon avis, leur distribution officielle en France! Sega annonce par ailleurs, pour le mois d'octobre/novembre, une machine 32 bits qui se branchera sur la Megadrive! Son prix tournera aux alentours de 1 500 francs! Le choix est important, donc difficile! Alors, fie-toi aux tests de Consoles+!

> Bomboy, tout rond, tout beau!

Querau un REPRENDRA SIEN III LA SOUPE DE NAM MARK! YARK!

Pascal Carré, un de vos plus fervents admirateurs

il gagne l'abonnement du mois! Merci à tous et à toutes pour vos dessins (et signez vos œuvres)



SUPERTEUF!!









ÇA ROCK ET ÇA ROULE À PLEINS TUBES!

Adieu les courses papa", voici Rock'n'roll Racing. La Super "teut" pour vos Super Nintendo! Plein gaz et musique fond sur un circuit du XXIe Siècle. Avec chicanes, têtes d'épingle, grands whoops et tremplins. Pour tenir la route, préparez vos machines, car vous devrez affronter une meute pilotes totalement déchaînés armés

jusqu'aux dents. Fonction joueurs", son stéréo, animations hyper dynamiques... Rock n'Roll Racing, c'est championnat du monde de Gross Auto plus fou, jamais imaginé

ASTUCES & CONCOURS
SUR LA RIGHE OCEAN
3.5 6.8 33 68



T'ES PRIS AU JEU

BOJECE CASSING PRODUCES IN



Vamos con dios, los amigos! Le football, y'en a vraiment marre! Je reviens des Etats-Unis, un voyage gratuit (dans le fond de cale d'un paquet ot de croisière). Croyez-moi, les Américains ne vivent que pour la coupe du monde. On voit des ballons ronds partout! Sur les paquets de chips, de couches, de chewing-gums et même sur les packs de Corona! Ils peuvent pas nous ficher la paix quelques minutes? Non, mais in aginez un peu que l'on fasse la même chose pour moi: des souris dans les boîtes de maïs, les bouts de gruyère, les paires de chaussettes en promo, des pièges à rat dans les paquets de lessive, des petits bouts de crotte noirs dans les raisins secs... ce serait intenable! C'est d'ailleurs ce qui m'a poussé à refuser le contrat que me proposait Babibel. Désolé, les filles, mais je ne tiens pas à être un sexsymbol Ma copine risquerait d'être jalouse. Quoi qu'il en soit, ce moisci, c'es "promis-juré-craché", il n'y a pas de jeu de foot dans le Speedy Gonzat est! C'est au moins ça de gagné, non?



SUPER NINTENDO

92%

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Testé dans le Consoles+ du mois de janvier 1994 en version import, voici

que sort officiellement ce superbe jeu de JVC et Lucas Arts. cette suite de Super Star Wars est d'aussi bon augure que le premier épisode: le jeu est long, difficile à souhait et le mode 7 est utilisé à qui mieux mieux! Il est ainsi plus riche et plus complet. On retrouve la planète Hoth (la planète de glace), le système Dagobah, la traversée du champ d'astéroïdes et la cité des nuages, ceux qui ont aimé Super Star Wars peuvent se ruer sur ce jeu.



GAME BOY

85%

BATMAN THE ANIMATED SERIES

Qui ne connaît pas Batman? Personne, bien évidemment! Alors que la série

passe actuellement sur France 3 tous les soirs à 20 h 10, les possesseurs de la portable de Nintendo vont, eux, pouvoir y jouer à toute heure de la journée. Signé Konami, un des grands de l'industrie du jeu vidéo, Batman The Animated Series est un bon, très bon jeu de plates-formes. La qualité de ses graphismes et de l'animation des différents personnages est vraiment formidable. On a rarement vu aussi beau et intéressant sur Game Boy. Un jeu que tous les fans se doivent de posséder.





SUPER NES

78%

STAR TREK

Star Trek, cette série mythique de la fin des années soixante, arrive ce mois-ci en version import américaine

(normal, non?). Mais attention, ne vous y trompez pas: il n'est pas question de retrouver le capitaine Kirk, le Vulcain Spock ou bien le docteur McCoy, car c'est à la nouvelle génération de "Star Trekeux" à laquelle vous aurez à faire. Mêlant aventure et action, le jeu vous propose plusieurs missions à accomplir à travers l'univers entier! Intéressant, mais pas franchement beau: les graphismes en extérieur sont particulièrement temes. La SNES méritait mieux!



MEGADRIVE

94%

VIRTUA RACING

Virtua Racing, après avoir cartonné dans les salles d'arcade, fait son apparition sur la Megadrive. En effet, la

cartouche dispose d'un processeur accélérateur de calcul, le Sega Virtua Processor (SVP.11.11, pour les amis). De fait, cette version sur console est complètement folle! La vitesse de défilement de la piste
des décors est fabuleuse. Les angles de vue sont nombreux et variés.
C'est simple, Virtua Racing est LA simulation de course F1 de l'année!



SEC

81%

ULTIMA THE FALSE PROPHET

Ultima est à la microinformatique ce que furent

la série Dallas à la télévision et les films de Freddy au cinéma. Plus il y a d'épisodes, plus les gens sont heureux. Nous sommes en 1994, et voici qu'arrive, sur la Super NES, Ultima The False Prophet. Ce jeu de rôles, car c'en est un, propose de vous emmener dans une longue et périlleuse quête. Les graphismes ne sont pas vraiment beaux et le point de vue est unique: du trois-quarts vu du dessus! Le résultat est effrayant pour les yeux et l'effet de vertige saisissant! Cet Ultima reste cependant un bon jeu, dans la lignée d'un Final Fantasy 2.



SUPER

86%

HYPER-V BALL

Ubi Soft se lance à corps perdu dans les simulations de sport sur console.

Après le football (zut! J'avais promis...) et la formule 1, voici que sort ce mois-ci Hyper V-Ball, un jeu de volley. Cette simulation propose à deux joueurs de s'affronter sur divers terrains. Petite nouveauté: il est possible de jouer avec des équipes féminines, masculines ou, pire encore, avec des robots! Je ne vous raconte pas los patatos que vous allez envoyer dans les gencives de votre adversaire! Pour vous aider, plusieurs smashes différents sont disponibles! Aïe, aïe, ça va faire très mai!



GAME BOY

92%

MEGAMAN 3

Megaman is back! Cette fois-ci, c'est sur Game Boy que le personnage cher à Capcom a choisi de faire son retour.

Comme d'habitude, il va s'exposer à mille et un dangers. Entre autres ennemis, il devra affronter quatre boss plus balèzes les uns que les autres. Les graphismes sont très soignés, l'animation parfaite, les bruitages très réussis et la maniabilité irréprochable. La difficulté est, elle aussi, au rendez-vous, comme dans chacun des épisodes de Megaman. De longues, longues heures de plaisir en perspective.



snin

85%

TMT TOURNAMENT FIGHTERS

Voilà le cinquième jeu sur Super Nintendo à exploiter les tortues Ninjal

Cinq! Tudieu, mais c'est autant que la série des Rocky et que le quotient intellectuel de Lova Moor! Cela étant dit, ce jeu de baston est d'un très bon niveau: les graphismes sont bien travaillés et la prise en main est vraiment excellente (peut-être les coups spéciaux sont-ils un peu trop faciles à réaliser... Un comble, non?). La musique se décline sur vingt thèmes de bonne qualité. Bref, c'est tout Konami dans une cartouche de jeu!

Société informatique recherche

RESPONSABLE RAYON JEUX VIDEO

Envoyer CV + photo + prétentions à : SCOR 97, rue du Cherche Midi 75006 PARIS

qui transmettra

Expérience souhaitée



j'invente une technique d'eugénisme révolutionnaire ("docteur, fabriquez-moi un petit blond, aux yeux bleus, qui n'aime pas de foot"), peux pas grand-chose. Allez, je ne vous en veux pas! Mais il y a quand même un blurps [NDNIIICO: "blurps" est la version killérienne de "hic"]: pourquoi les éditeurs se sentent-ils obligés de pondre 2 212 jeux de ski au moment des J.O. d'hiver, 3 313 jeux de foot pour fêter — Coupe du monde, etc.? Vous me connaissez, c'est pas mon genre de donner dans la cynisme bon marché, mais quitte à coller à l'actualité pour faire un max de brouzoufs, pourquoi ne pas donner dans la simulation de F1 bien sanglante, mmmh? Le plus drôle, c'est que nos confrères (en un seul mot) n'ont, dans leur écrasante majorité, rien trouvé de plus original que de pondre de pour series "foot" à tour de bras... Un conseil aux footeux: ce mois-ci, n'achetez pas Consoles+, achetez L'Equipe...



MORTAL KOMBAT (MCD) - ACCLAIM

92%! Il a ose... Il est mimi, notre petit Marc, mais, à force de s'exciter sur des jeux de baston, il a la comprenette ravagée par les bugs! Non, mon chou, ce n'est pas une cartouche de MK que tu as tenue entre tes petites mains potelées, c'était un CD (essaie de te souvenir, je sais que tu peux). C'est vrai, tu as des excuses: les séquences animées sont à ne pas avoir temps se défroquer tellement elles sont pixellisées, la bande sonore profite du CD comme mon arrière-grand-mère des joies l'amour... En fait de MCD, c'est une Merdouille Carrément Dupliquée. Avis aux éditeurs: le MCD, c'est comme ma tronconneuse, ca ne s'use que si on ne s'en sert pas



SPECTRE (SNIN) - GAMETEK

En voilà une idee qu'elle est bonne! Moi qui comptais pondre un bouquin, fruit (blet) de ma vaste expérience du bas gamme vidéoludique (titre prévu: "Dis, papa, c'est quoi un bug?"), voilà-t-y pas que Gametek me tond gazon sous les bottes. C'est que Spectre remplace avantageusement manuel de tout ce qu'il ne faut surtout pas faire en vingt leçons: bugs gogo, ralentissements systématiques, bruitages de casseroles, mode joueurs captivant comme pluie graphismes rachitiques, scénario super plouc. Une somme

SEGAMERICA EN MODE 1 JOUEUR

Sega US joue les divas. Vous savez que la boule piquants a décidé de cracher dans la soupe CES juin, et a préfére présenter sa nouvelle figamme en solo, au paradis ricain de notre ami aux grandes oreilles. Ça fait péteux, mais c'est leur droit. Ben, vais vous apprendre meilleure: seront conviés leurs clients chéris (grossistes, revendeurs) et... 10 journalistes yankees pur sucre (kicéki tient plume, les gars, c'est rond ça pique, pas vrai?), pas un plus! Une première dans le métier. Coup de bigo à Sega France: "Sega, ignorer l'Europe? Loin s'en faut, cher monsieur, nous nous glorifions, à l'Inverse, d'avoir conquis la première place sur marché européen: s'agit pour nous d'un marché plus important que jamais. Du reste, sachez que nous organiserons incessamment sous peu, à Euro Disney, une édition spéciale..." An oui? Si elle a vraiment lieu, cette édition, je me dévore un testicule droit, cette fois-ci). Colle à nos amis yankees: l'Europe, ça se trouve sur la carte?

RE COLLECTION





Numéro 1



Numéro 2



Numéro 3















Numéro 10



Numéro 11



Numéro 12



Numéro 13



Numéro 14



Numéro 15



Numéro 16





Numéro 18



Numéro 19



Numáro 20



Numéro 21



Numero 22



Numéro 23



Numéro 24



Numéro 25



Numéro 26



Numéro 27



Numéro 28



Numéro 29



Numéro 30



Numéro 31



Numéro 32





RETOURNEZ-NOUS LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

	BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONS	OLES +
,	A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX (Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13 rue du Co	blonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)
o	Numéro 6 (451006) □ Numéro 7 (451007) □ Numéro 8 (451008) □ Numéro 9 (451009) □ Numéro 10 (451012) □ Numéro 13 (451013) □ Numéro 14 (451014) □ Numéro 15 (451015) □ Numéro 16 (451018) □ Numéro 19 (451019) □ Numéro 20 (451020) □ Numéro 21 (451021) □ Numéro 22	(451004)
۱	Je vous adresse la somme de 45F (dont participation aux frais) pour chaque numéro par : Chèque bancaire Chèque bancaire	Nombre de numéros;
	Nom: Prénom:	
	Code postal : Ville : (Délai Vous êtes abonné, merci da nous préciser vatre numéro d'abonné : (une lettre suivie de seut chiffres) ou de nous reto	d'expédition : 6 semaines)

INDEX DES JEUX TESTES DANS CONSOLES+

(le numéro figurant à la fin de chaque titre de jeu correspond au numéro de Consoles+ dans lequel est paru son test)

RUBRIQUÉ KULER	ART OF FIGHTING, Neo Geo. 16	CASTLEVANIA 3, Notendo,	18	OUNE 2, MD	10	GPX CYBER FORMULA, SFC, 9	KUNG-FU MASTER, Game Boy,	3
Alien Vs predator, Super Mintendo. 21	ART OF FIGHTING, SNIN, 29	CASTLEVANIA II, Game Boy.	- 11	DUNGEONS AND DRAGONS, MD,	14	GRADIUS, PC Engine. 5	KUMO'S SOCCER, PC Engne CD,	6
Bart vs the World, NES, 17	ASTERIX, Game Boy. 21	CAVEMAN NINUA, Nintendo,	10	DUNGEON EXPLORER #, PCE CO	27	GRADIUS IL PC Engine CD, 25	LAGOON, Super Nintendo US,	9
Baseball Heroes, Lyrox, 15 Bischnole Assault, Mega CD II, 24	ASTERIX, Megadinve, 24 ASTERIX, Super Nintendo, 22	CENTURION, Megadrive. CHAKAN, Megadrive,	17	DUNGEON MASTER, SMIN. DUNGEON MASTER, PCE CD.	23 23	GRANADA Megadiwe, 6 GRANDSLAM TENNIS, Megadiwe, 12	LAMBORGHINI, SAIN LANDSTALKER, Megadine,	29 24
Bras Nomber, Super Famicom, 17	ASTERIX, Sega. 5	CHAMPION OF EUROPE, Sega.	10	DYNA WARS, Super Farmicon.	10	GREENDOG, Megadrive, 14	LA PANTHERE ROSE, SHIN,	31
California games 2, Super Mintendo, 20	ASTERIX AND THE SECRET MISSION,	CHAMPIONSHIP POOL GB,	26	DYNASLASTER, Hintendo.	14	GREMLINS 2. Game Boy, 1	LASER GHOST, Sega,	5
Captan America, Megadrive, 16	Sega Master System, 25	CHAMPIONSHIP POOL SHIN,	25	E. H. BOXING, Megadrive,	12	GROFFIN, Game Gear, 3	LAST FIGHTERS TWIN, SFC,	7
Captain America, Super Nintendo 25 Cras Durmnies, Super Nintendo, 25	ASTRO GO: GO', SPC, 31 ATOMIC ROBO-KID, Combo AV, 14	CHASE H.Q., Game Boy, CHECKERED FLAG, Lynn,	3	EARNEST EVANS, Mega CD, ECCO, Game Gsax;24	6	GROUND ZERO TEVAS, MOD II, 29 GUN FORCE, Super Familioni, 15	LAST RESORT, Neo Geo, LE COBAYE, SNIN, 29	10
Crash Dummies, Sega, 24	ATOMIC RUNNER, Megacirive, 13	CHESS MASTER, Game Boy,	ő	ECCO THE DOLPHAL Megadrive,	16	GUNSTAR HEROES, Megadrive, 25	LEADER BOARD GOLF, GG.	5
Dangerous street, ACD 32. 29	AVENTURES MAGIQUES DE	CHESSMASTER Super Nintendo,	21	EDONO KIBA, Super Farmcom,	57	GYNOUG, Megadrive, 0	L'ECOLE DES CHAMPIONS, SNIN	32
Double Cutch, Megadrive, 21	AUCKEY, Super Famicom, 14	CHESSMASTER, Garne Guar,	9	EL VIENTO, Megadinie,	3	HARD BALL III, Megadrive, 19	LEAGUE BOWLING, Neo Geo,	0
Double Dragon 3, Game Boy, 14 Draguta, Lyrix, 17	AWESOME GOLF, Lynx, 6 AX BATTLER, Game Gear, 11	CHESTER CHEETAH, SYIN US. CHEVALIERS DU ZODIAQUE, NES.	18	ELITE, Nintendo,	22 13	HARD DRIVIN', Lyrix, 5 HARD DRIVIN', Megadrive, 4	LETHAL ENFORCER, MD, LEGEND OF SUCCESSFUL JOE, NG	1
Family dog. Super Nintendo US, 23	AXELAY, Super Famicom, 12	CHIKI CHIKI BOY, Megadrive,	16	EMPFE STRRES BACK, GB.	19	HAPLEY'S HUMONGOUS ADV, SNES, 20	LEGEND OF ZELDA, SEC.	6
Firehawk, Mintendo, 23	B.C. KID, Game Boy. 16	CHOPLETER II, Game Soy,	8	EQUINOX, SNIM.	30	HAT TRICK HERO, Super Famicom. 9	LEMMINGS, Game Boy,	18
F 117 Night Storm, MO, 27	BACK TO THE FUTURE IL Sogal, 5	CHOPLIFTER III, SMES,	31	ERIC CANTONNA, Super Nintendo.	23	HAUTING STARRING POLITERGUY NO 24	LEMMINGS, Game Gerr,	17
galaga 2, Garne Gear, 22 Home alone, Sega, 22	BACK TO THE FUTURE III, Sega. 9 BAD OWEN, Megacinye, 7	CHRIS NO BOOKEN, PCE CD, CHUCK 2 SON OF CHUCK, GG,	6 24	ESCAPE FROM MONSTER MANOR 100. ETERRIAL CHAMPIONS, MO	29 28	HAWK F-123, PC Engine, 9 HEAVY NOVA, Megadrive, 7	LEMMINGS, Lyrix, 22 LEMMINGS, Megadinya,	15
Hook, Game Soy, 14	BADTN RAD, Garrie Bov. 6	CHUCK ROOK GB.	28	ETERNAL CITY, PC Engine,	0	HEAVY WEIGHT CHAMP, GG. 7	LEMMANGS, Nintendo,	16
Hurst for Rad October, SNIN, 19	BALLISTIX, PC Engine, 6		15	BUROPEAN CLUB SOCCER, MD,	11	HERO OF TONMA LEGENDIES, PCE, 0	LEMMANGS, PC Engine CO,	17
Landstaker, Megadrive, 31	BARKEY SHUTUP AND JAM, MD, 30	CHUCK ROOK, Megadive.	31	EVANDER HOLYFIELD BOXING, 66,2		HIT THE ICE. Megadinve, 20	LEMMANGS, Sega, 17	
Lethal Weapon, Game Boy, 19 Mg 29, Nintendo, 23	BART AND THE BEANSTALK, GB. 28 BART VS THE JUGGERNAUTS, GB 17	CHUCK ROOK, Sega. CHUCK ROOK, Super Nintendo,	11 25	EX-MUTANTS, Megadinie, EXHAUST HEAT, Super Famicom.	17	HIT THE ICE, PC Engine, 3 HIT THE ICE, Super Nintendo US, 20	LEMMINGS, Super Farmcorn, LES SCHTROUMPFS, GB,	91
Monopoly, NES/Super NES, 18	BART'S NIGHTMARE, Megadive, 24	CHUCK ROOK 2, Megadine,	23	EXILE 2, PC Engine CD,	15	HOCKEY, Lynx, 13	LETHAL WEAPON, Super Hintando,	18
Hormy's beach babe-o-rame, MD, 30	BART'S NIGHTMARE, SNES, 15	CLAY FIGHTER SINES,	31	EXILE Megadine, 10		HOME ALONE 2, SNIN US. 15	UNKATTACK CHOPPER, MO,	13
pa fighter, Lynx, 20	BASEBALL STARS 2, Neo Geo. 10	CLIFFHANGER, MCD II,	29	F- ZERO; Farmours,	0	HOME ALONE, Game Boy, 12	LIBERATION, CO32	28
Prop in land, Segs CD. 29 Predator 2, Game Gear, 24	BASKETBRAWL, Lyro. 12 BATMAN PETURNS, Game Gear, 16	CLIFFHANGER, Megadive. CONAN, PC Engine CD.	31 6	F-15 STIFIKE EAGLE, Game Boy, F-15 STIRKE EAGLE, Mintendo,	20	HOME ALONE, Game Gear, 20 HOME ALONE, Megadrive, 17	LINE OF FIRE, Sega, LICUIO KIO, PC Engine,	2
Raca Dravi, Super Nintendo US, 15	BATMAN RETURNS, Lyrin, 12	COOL SPOT, Megadrive,	21	F-22 INTERCEPTOR, Megastree,	i	HOME ALONE, Super Nintando US. 8	LITTLE NEMO DREAM MASTER NES.	10
Robocop 3, Megadrive, 27	BATMAN RETURNS, Mega CO. 22	COOL SPOT. Super Nintendo,	25	F. FANTASY, MYSTIC QUEST, SNES.	15	HOOK, MegaCD N, 27	LOONEY TUNES, Game Boy,	16
Skitchin, MO. 30	BATMAN RETURNS, Megadrive, 17	COOL WORLD, Super Nintendo,	19	F.1 RACE, Game Boy,	1	HOOK Nintendo, 10	LOST VIKINGS, Super Hintando,	22
Sonic 2, Megadrive, 16 Sonic 3, Megadrive, 31	BATMAN THE ANIMATED MOVE, GB, 29 BATMAN METURN OF THE JONER GB. 11	CORPORATION, Megadine, CORVETTE ZR: CHALLENGE, NES,	1D 10	F1 GRAND PRIX I Super Farmcom, F1 GRAND PRIX, Megadine,	19	HOCK, Super Farmcom, 11 HORROR STORY, PC Engine CO. 20	LOTUS II, Megaditys, LOTUS TURBO CHALLENGE, MD,	15
Steel Tolons, Megacines, 16	BATHAN RETURN OF THE JOHER NES. 15	CORYCON, PC Engine,	6	F1 GRAND PRIX, Super Famicorn,	il .	HUDSON HAWK, Game Boy, 14	LOW-G-MAN, Nintendo,	5
Street combat, Super Nintendo US, 22	BATMANS RETURN, SFC. 17	COSMIC SPACEHEAD, Megadrive	26	F1 HERO MD, Megadnye.	9	HUMANS, SAIN, 30	LUCKY DIME CAPER, Segil,	4
Street fighter 2, Super Mintendo, 17	BATTLE BLAZE, Super Farricom, 6	COTTON: PC Engine CO.	19	F1 POLE POS/TION, Game Boy,	24	HUMAN SPORTS FESTIVAL, PCE CD. B	LUNAR POOL, Nintendo,	11
Super Battletank, Super Mintendo, 14 Super Soccer, PC Engine CD, 18	BATTLE DOOGE BALL, SFC, 1 BATTLE LOGE PURNER, PC Engine, 19	CRACKOUT, Nintendo, CRASH N BURN, 300,	11 26	F1 POLE POSITION, SNIN, FACEBALL 2000, SNES,	23 15	HUNT FOR RED OCTOBER, GB, 2 HUNT FOR RED OCTOBER, NES. 9	LYNX CASHIO, LYNX, AUG DONALO'S TREASURE LAND, MD, 80	11
Super Star Wars, Super Nintendo, 19	BATTLE MANA, Megadive, 8	CRESHENT GALAXY, Jaguar,	29	FACTORY PANC, Game Gast,	6	HYDRA Lynx, 11	MADDEN NFL 194, SNES,	29
Superman, Game Geor, 21	BATTLE MASTER, SFC. 30	CREST OF WOLF, PC Engine CO,	16	FAERY TALE AZIVENTURE, UD.	1	HYPER BASEBALL 92, Garrie Gear, 11	MAD DOG MACGREE, 300	28
Terminator 2. Megadrivin, 17	BATTLE OF OLYMPUS, Minlando, 2	CROSSED SWORDS, Neo Geo.	4	FANTASIA, Megazine,	1	HYPERDUNK, MO 32	MAGIC SWORD, Super Famicom,	9
The labyrinth of time, ACD 32, 29 Total camage, Super Hintendo, 30	BATTLE TOADS, Game Boy, 16 BATTLE CHESS, 3DO, 28	CRUDE BUSTER, Magadinire, CRYING, Megadinire,	15	FANTASTIC OLZZY, Mégadrive, FANTASY ZONE, Game Gear,	24	HYPER ZONE, Super Famicom, 2 KARI NO YOSAL, Super Famicom, 19	MAGICAL CHASE, PC Engine, MAGICAL TARURUTO, Megaditive,	5
yyarspeed, Megadrive, 20	BATTLECLASH, Super Nintando, 19	CRYSTAL MANES IL LYTH.	9	FATAL FURY 2. Neo Geo.	18	MAGE FIGHT 2, PC Engris CO. 18	MAGICIAN LORD, Neo Geo.	0
World Class Fusbel Soccer, Lynx, 16	BATTLETOADS Megactive, 21	CRYSTAL WARRIOR, Game Gear,	11	FATAL FURY 2, Super Famicom	28	IMMORTAL, Megadrive, 4	MANIAC MANSION, Nintendo,	5
Zeide, Game Boy, 31	BATTLETOADS, Nirzendo. 9	CYBER UP, Neo Geo.	0	FATAL FURY, Megadrive,	20	IMPERIUM, Super Nintendo US, 17	MARBLE MADNESS, Game Boy.	7
Autopicy & postal	BEAST WARRIOR, Megadriva, 3 BEETLEJUICE, Game Boy, 7	CYBERMORPH, Jaquar, CYBORG JUSTICE, Megadove,	29 19	FATAL FURY, Neo Geo, FATAL FURY, Super Famiconi,	17	THE LAST CRUSADE, Migadina, 17	MARBLE MADNESS, Game Geer, MARBLE MADNESS, Megacine,	12
3 COUNT BOUT, Nec Geo. 21	BEST OF THE BEST, Game Boy, 19	DAFFY BUCK, SNIN,	20	FATAL FURY SPECIAL, Neo geo.	25	INDIANA JONES, Garre Gear, 16	MARBLE MADNESS, Nintendo,	3
688 ATTACK SUB, Megadrive, 2	BEST OF THE BEST, Nintendo, 9	DAHRA, Megadrive.	5	FATAL REWIND, Megadrive,	4	ISHIDO, Lyro, 4	MARBLE MADNESS, Sega,	11
1941, Supergraft, 2	BEST OF THE BEST, SNES, 14	DAISENPU CUSTOM, PC Engine,	I	FELD: LE CHAT, Game Boy.	22	ISOLATED WARRIOR, Nintendo, 2	MARCHEN MAZE, PC Engine,	0
2020 SUPER BASEBALL, SFC. 21 2020 SUPER BASEBALL, Neo Geo, 4	BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE, Game Boy, 2	DARKEDGE, Arcade.	0 21	FELDITHE CAT, Nintendo. FIFA INT SOCCER NO.	19 27	JACK NICKLAUS GOLF, Gerne Boy, 20 JAMES BOND JR, SNES, 15	MARIO & YOSHI, Nintendo,	17
A BOY AND HIS BLOB, Megachiva,	BILL LAMBEER'S COMBAT BASKET BALL	DARKWING DUCK, Game Boy.	23	FIGHTING MASTERS, Megachive,	5	JAMES BOND THE DUBL, MD, 20	MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY, MO	6
ACROBAT MISSION, SFC. 15	Super Notendo US, 8	DARCKYWNG DUCK, Nintendo,	23	PINAL PIGHT 2. Super Famicom.	22	JAMES POND 2, Sega, 25	MARKO'S MAGIC FOOTBALL, MO	32
ACTRAISER 2, SFC, 29	BALL WALSH COLLEGE FOOTBALL, MD. 23	DAVIS CUP TENNIS, PCE CD.	10	FINAL FIGHT, Mega CD,	18	JAMES PONO 3, Megadinire, 25	MARYEL LAND, Megadrive,	1
ACTRAISER, Super Famiodm, 0 ACTRAISER, Super Nintendo, 19	BIO SHIP PALADINI, Megadawe, 3 BLACKHOLE ASSAULT, Mega CD, 14	DAYS CUP WORLD TOUR, NO, DEAD DANCE Super Farricom,	23 18	FIRML FIGHT, Super Nintendo,	12	JERRY BOY, Super Farmcom, 3 JEWEL MASTER, Megadrive, 2	MASTER OF DARKNESS, Segal, MASTER OF WEAPON, Megachiva,	17
ADDAM'S FAMILY, Game Boy, 13	BLACKHOLE ASSAULT, Mega CD, 14 BLACES OF STEEL, Garne Boy, 9	DEATH DUEL, Megadine,	15	FINAL MATCH TENNS, PC Engine, FINAL SOLDIER PC Engine.	ĭ	JM POWER, PCEngne CD, 21	MAU RENUISI, Megazinve,	3
ADDAMS FAMILY, Megadrive, 27	BLANCO INT. RUBGY. 27	DECAPIATIACK, Megadrive,	3	FIRE FIGHTER, Game Boy,	21	JIMMY CONNORS PRO	MAZEY SAGA, Megadinve,	22
ADDAM'S FAMILY, Nintendo, 13	BLASTER MASTER, Nintendo, 6	DEEP DUCK TROUBLE, SWS,	30	FIRE MUSTANG, Megadrive,	2	TENNIS TOUR, Super Nintendo, 18	MEGALONANIA Megadrive,	18
ADDAMS FAMILY II, SAWN, 18	BLAZEON, Super Famicom, 13	DEFENDER OF THE CROWN, NES,	5 17	RASHBADK, Megadine,	13	JIMMY CONNORS, Game Boy, 22	MEGAMAN 3, Game Boy,	20
ADDAMS FAMILY, PC Engine CD, 7 ADDAMS FAMILY, SNES, 11	BLOCK DUT, Megadrive, 1 BLOWOUT, Nintendo, 9	DEFENDERS OF OASIS, GG, DEMS LA MALICE, Super Hintendo,		FLASHBACK, SMIN, FOOTBALL FRENZY, Neo Geo,	28 A	JIMMY CONNORS, Nintendo, 22 JOE & MAC, Super Famicom, 4	MEGAMAN 2, Nintendo, MEGAMAN X, Super Nintendo,	30
ADVENTURE ISLAND II, Nintendo, 11	BLUE SHADONY, Nintendo, 6	DENNIN ALESTE, Maga CO.	17	FOOTBALL INTERNATIONAL, GR.	10	JOE AND MAC, Game Boy, 22	MERCS, Megaditye.	3
ADVENTURE ISLAND IN	608 Megadrive, 22	DESERT STRIKE, Megadove,	7	FORGOTTEN WORLDS, POE CD.	9	JOE AND MAC III, SEC. 31	MERCS, Sega,	4
THE PACIFIC, Notendo, 16	BOB Super Nintendo, 22 BODYCOUNT, Medactive, 30	DESERT STRIKE, SWS.	28 15	FORGOTTEN WORLDS, Segal FORMATION SOCCER, SEC	1	JOE MONTANA 3, Megadine, 15 JOE MONTANA FOOTBALL GG, 8	MESOPOTANRA, PC Engine,	4 12
ADVENTURE ISLAND, Game Boy, B ADVENTURE ISLAND, PC Engine, 0	BOMBERMAN 93, PC Engine, 17	DESERT STRIKE SMES, DEVASTATOR, Mega CD.	20	FORMULA ONE, Game Gear,	27	JOE MONTANA N. Megadinye, 5	METAL JACK, Super Familians, METAL STOKER, PC Engine,	13 1
ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM, NIN-	BONBERMANS4, PCErgine, 27	DEVIL'S COURSE, Super Parnicons,		FORMULA ONE, Megadizire,	23	JOHN BARNES, ACD 32 29	MICK & MACK, Game Gear,	20
lendo, 12	SONANZA BROS, PC Engine CD, 13	DEVIL CRASH, Megadiwe,	3	FORTIFIED ZONE, Game Boy,	5	JOHN MADDEN FOOTBALL 192, MD, 7	MICK & MACK, Sega.	20
AERIAL ASSAULT, Game Genr, 11 AEROSTAR, Game Boy, 4	BONANZA BROS, Sega, 10 BOND 007, Sega, 22	DEVILISH, Game Gent, DIGGER, Nintendo, 4	D	FOUR PLAYER'S TENNIS, MES, G-LOC AIR BATTLE, Megadine,	81 19	JORDAN VS BIRD: Game Boy. 12 JORDAN VS BIRD: Megadine, 10	MICKEY CHASE, Game Boy, MICKEY'S DOMALD, Megazhiri,	20 15
AERO THE ACROBAT, SMN; 27	BOULDER DASH, Game Boy, 1	DIMENSION FORCE, SFC.	4	G-LOC, Game Gear.	0	JUNGLE BOOK, Megadinie, 27	MICKEY P. Sega.	17
AGAIN THE NINUA WARRIORS, SFC. 31	BOULDER DASH, Hintendo, 3	DINOLANO, Megaditive,	2	G-LOC, Sega,	5	JUNGLE STRIKE Megadrive, 21	MICKEY MOUSE 2. Game Gear,	22
AFI RESCUE, Sega. 12 ALLADIN, GG, SMS. 31	BOXOLE. Game Boy, BROWNING, PC Engine CD. 8	DINOLYNPICS, Lyrx, DIRTY LARRY, Lyrx,	18 17	G. F. KD BÖXING, Game Gear, GALAGA 91: Game Gear,	16	JUNKER'S HIGH, Megachive, 14 JURASSIC PARK, Game Boy, 25	MICKEY MOUSE, Game Boy, MICKEY MOUSE, Game Geor,	13 G
ALADON, SNN. 27	SUSBA N STR. MO. 31	DIZZY, Nintendo.	22	GALAHAD, Megadine,	13	JURASSIC PARK, Megadrive, 24	MORE'S ILL TIMATE OWLENGE SHES	31
ALDYNES, Supergraft, 0	BUBBLE BOBBLE, Sega, 6	DOCTOR ROBOTHIK, GG,	25 28	GALAXY 5000, Nirsendo,	3	JURASSIC PARK, Nintendo, 25	MICROCOSM, Mega CO II,	27
ALFRED CHICKEN Game Boy, 22	SUBBLE CHOST, Game Boy, 7	DOCTOR ROBOTHIX, MD,	28	GALAXY FORCE 2, Megadine,	3	JURASSIC PARK, Super Ninlendo, 25	MICRO MACHINES, Game Geer,	27
ALFRED CHICKEN, SNIN, 28 AUEN 3, Game Gear, 17	BUBSY, Megadiwe, 23 BUBSY, Super Nintendo US, 22	DOCTOR ROBOTHAK, SMS, DORAMON III, PC Engine.	29 5	GALAXY FORCE, Sega. GARGOYLE'S OLEST 2, Notiendo,	D 22	KABUKI QUANTUM FIGHTER, NES. 2 KENDO RAGE, Super Farmcom, 24	MICRO MACHINES, Nationalo, HIDNIGHT RESISTANCE, IND.	12
AUEN 3, Megadriva, 13	BUCK ROGERS, Megadrive, 7	DOUBLE CLUTCH, Megadine.	21	GARGOYLE'S QUEST, Game Boy.	0	KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER, S	MIGHT AND MAGIC, Megadrive.	1
ALJEN 3, Sega. 16	BUGS BUNRY II. Game Boy, 5	DOUBLE DRAGON II, Game Boy,	3	GATE OF THUNDER, PCE CD,	6	Hintendo 32	MIGHT AND MAGIC, SWIN,	27
ALIEN 3. Super Nintendo, 24	BUGS BUNNY IN PABBIT PANAPAGE, Super	DOUBLE DRAGON II, Game Boy,	9	GAUNTLET II, Game Boy,	7	KICK BOXING, PC Engine CD, 14	MISSION: BAPOSSIBLE, Nintendo,	6
AUEN SYNDROME, Garne Geor, 9 ALIENSTORM, Megadrive, 1	Nintendo 32 BUILDERLAND, PC Engine CO, 10	DOUBLE DRAGON I, Megadive, DOUBLE DRAGON IS, Nintendo.	5	GEAR STADIUM, Garrie Gear, GENERAL, CHAOS, Megadrive,	23	KSCICE CUBICLE, Nintendo, 4 ISD CHAMBLEON, Megadrive, 6	MOONWALKER, Sega, MORTAL KOMBAT, Megadrive,	21
ALIENSTORM, Sega, 6	BULLS VS BLAZERS, Megative, 20	DOUBLE DRAGON, Megactive,	9	GG SHNOB!, Game Gear,	0	KID ICARUS, Game Boy. 1)	MORTAL KOMBAT, SNIN,	23 23 25
ALISIA DRAGOON, Megadrive, 6	BULLS VS BLAZERS, SNES, 18	DOUBLE SWITCH, MCD II,	29	GHOST PLOTS, Neo Geo.	1	10ROKATAI, Super Famicom, 15	MR NUTZ, Super Ninlendo,	
ALADDIN, Megadrive, 24	BULLS VS LAKERS, Megadive. 12	DR. FRANKEN, Game Boy,	13	GHOSTBUSTERS 2, Game Boy.	4	10NG OF THE MONSTERS, MD, 21	MS PACMAN, Sega,	13
ALPHA MISSION 2, Neo Geo, 1 ALTERED SPACE, Game Boy, 4	BURAI FIGHTER, Game Boy. 1 BURGERTIME DELLIXE, Game Boy. 11	DR. MARKO, Game Boy, DRACULA, Lyrix,	17	GHOSTBUSTERS 2. Nintendo, GLEYLANCER, Megadrive,	11	KING OF THE MONSTERS, NG, 2 KING OF THE ZOO, Game Boy, 1	MUHAMMAD AU, Megadrive, MUSCLE BOMBER, Super Partition	19
AMAZING TENNIS, SAIES, 16	BURNING FIGHT, Neo Geo. 5	DRACULA, Super Farricom,	3	GLOBAL GLADIATORS, Megatrive.	16	IGNG'S BOUNTY, Medadove, 1	MUSYA, Super Farmoom,	8
ANDRO DUNOS, Neo Geo. 12	BUSTER BALL, Garrie Geor, 9	DRACULA X, PC Engine CD,	29	GOAL, Nintendo,	2	ISPERY'S ADVENTURES, Nintendo. 23	MUTANT LÉAGUE FOOTBALL, MO,	
ANNET, ERNEST EVANS, Mega CD, 19	CACOMA KNIGHT, Super Famicom, 18	DRAGON BALL Z, SFC,	20	GODS, Megadrive, 27	10	KIRBY'S DREAM LAND, Game Boy, 17	MUTATION NATION, Neo Geo.	9
ANOTHER WORLD, SAIN, 15 APS, Lynx, 2	CADASH, Megadiwe. 12 CAESAR'S PALACE, Game Boy. 3	DRAGON BALL, Z, MD DRAGON BALL Z 2, SFC.	32	GODS, SNES, GODZILA MONSTER OF MONSTERS/JEE	16	KIRBY'S PINBALL LAND, GB, 30 KLAX, Lyra, 0	MYSTIC QUEST, Game Boy, NASCAR, Game Boy,	23 7
AQUATIC GAMES, Megadine, 14	CEASAR'S PALACE, Garrie Goar 32	DRAGON ORYSTAL Sega,	6	GOENON GANBARRE, SFC,	1	KLAX, Megacinies, 8	NAVY SEALS, Nintendo,	2
ARABIAN MIGHTS ACCIDE, 29	CAL 50, Megadrive, 4	DRAGON EGG, PC Engine,	4	GOEMON FIGHT 2, SFC.	30	KLAX, Saga, 11	NBA ALL STAR CHALLENGE, SNIN,	
ARCADE SMASHHIT, Sega. 11	CALIFORNIA GAMES, Nintendo, 4	DRAGON SABER, PC Engre,	6	GOKURAKU CHUKA TASBIL PCE,	9	KNAGHT OUEST, Game Boy, 3	NBA JANA Game Gear,	30
AREA 68, Super Famicom, 1 ARIEL THE LITTLE MERIMAID, MD, 17	CAMEL TRY, SuperFamicors, 10 CAPTAIN PLANET, Megachive, 19	DRAGON'S EYE, Megadiwe, DRAGON'S LAIR Game Boy.	5 6	GOLDEN AXE II, Megadinie, GOLDEN AXE III, Megadinie,	24	KONAMI HYPER SOCCER, NES, 10 KONAMIC GOLF, Game Boy. 4	NBA JAM, Megadime, NBA JAM, Super Nintendo,	30 30
ARIEL, THE LITTLE MERIMAID, GG, 19	CAPTAIN PLANET, Nintendo, 5	DRAGON'S LAIR, Nintendo,	6	GOLDEN FIGHTER, SFC,	14	KRUSTY'S SUPER RUN HOUSE, MO, 12	NBA SHODOWN 94, MD,	30
ART OF FIGHTING, Megadrive. 30	CASTLE OF ILLUSION, Megadrine, 0	DRAGON'S REVENGE, MD.	28	GOLF, Game Boy, 0		KRUSTY'S SUPERFLANHOUSE, SNES, 12	NEMESIS II, Game Boy,	3
ART OF FIGHTING 2, Neo Geo. 30	CASTELVANNA, MD, 30	DUNE, MCD.	31	GOOF TROOP, Super Nintendo,	25	KUNG FOOD, Lynx, 12	MES OPEN, Nintendo,	12

INDEX • INDEX

NEUTOPIA II, PC Ergine, NEW ADVENTURE ISLAND, PCE CO, 12 NEW ZEALAND STORY, Sega, NEXAR, PC Engine CD, NFL FOOTBALL, Game Boy, NFL FOOTBALL, Lynx, NHL HOCKEY 94, Megadrive, NHL HOCKEY 94, MCD, NHLPA HOCKEY '93, Megadrive, NIGEL MANSELL, CD 32 NIGHT TRAP, MCD II. MINUA COMMANDO, Neo Geo, MINUA GAIDEN, LYIUL MINUA GAIDEN, Mega CO, NINUA GAIDEN, Sega, NINUA WARRIORS, Mega CD, NORTH AND SOUTH, Nintendo, OLYMPIC GOLD, Game Geer, OLYMPIC GOLD, Metadrive OUT OF THIS WORLD, Megadrive, OUT RUN EUROPA, Sego, OUTLANDER, Megadrivi **DUTRUN FUROPA Game Gear** OVER HAULED MAN 3, PC Engine, OZUMO, Super Farmcom, PAPERBOY 2, Super Nintendo, PAPERBOY, Lyrix, O PAPERBOY, Megadrivo, PARASOL STARS, PC Engine, PARODIUS DA, Super Farricom, PARODIUS, Game Boy, PARODIUS, Aintendo, PARODIUS, PC Engine, PC DENJINI KID 3, PC Engine, PEEBLE BEACH GOLF LINKS, MD. PGA TOUR GOLF, Super Hintendo. PHALANK, Super Fernicom, PHANTASY STAR 3, Megadrive, PHELIOS, Megadiive, PIERRE LE CHEF, SNIN PILOTWINGS, Super Farricom, PINBALL DREAMS, Game Boy. PINBALL DREAMS, SHIN PINBALL FANTASIES, ACDOZ, PINBALL JAM, Lyru, PIRATES GOLD, ACD 32. POP'N MAGIC, PC Engine CO, POP'N TWIN BEE, Super Famicom, POPUS, Game Goar, POPULOUS, Game Boy, POPULOUS, Super Nintendo. POPULOUS, Super Famicom, POWER BLADE, Nintendo. POWER ELEVEN, PC Engine, POWER FACTOR, Lynx, POWER GATE, PC Engine, POWER LEAGUE, PC Engine, POWER STRIKE 2, Garne Geer PRINCE OF PERSIA, Game Gent PRINCE OF PERSIA, PC Engine CD. PRINCE OF PERSIA, Sega, PRINCE OF PERSIA, SFC, PRINCE VALIANT, Game Boy, PRIZE FIGHTER, MCD II, PRO FOOTBALL Soper Famicion. PROBOTECTOR, Nintendo PSYCHIC STORM, PC Engine CD, PSYCHIC WORLD, Game Gear, PSYCHO DREAM, Super Farticom, PSYCHO FOX, Seca PUGGSY, Mega CO II, PUSH OVER, Super Nintendo, PUTT AND PUTTER, Game Gear. QUACKSHOT, Megadrive, TYPE 2, Game Boy, TYPE, PC Engine CD. R.P.M. RACING, Super Famicom, RADEN DENSETSLESEC.

RAIDEN TRAD, Megadine, RAIDEN, PC Engine, RAINBOW ISLANDS, SMS, RAINBOW ISLANDS, Nintendo, RAMPART, Megadrive, RAMPART, Sega, RAMPART, Super Mintendo US, RAY X AMBER 2, PC Engine. RAY X AMBER 3, PC Engine CD, PIEN & STIMPY, MD RESCUE OF PRINCESS (LIGETTE, GB, RIDGE RACER, Arcade RINGS OF POWER, Megadrive. RISKY WOODS, Megacinye, ROAD BLASTER, Mega CD, ROAD RASH, GG, SAS, ROAD RASH I, Megadine ROAD RASH, Megadrive, ROAD RUNNER, Super Famicom. ROBO-SCUASH Lym ROCK N ROLL RACING, SMIN, ROCKY RODENT, SMIN, ROD-LAND, Game Box ROYAL RUMBLE, MD. RUN ARK, Megachive. RUNIPANG BATTLE. Sega, RUNISABER. Super Mintendo, RUSHING BEAT MYELLE VERS. SPC. **FUSHING SEAT, Super Farmourk** RYGAR Lyro, S.T.U.N. RUNNER, Lyro, SALOR MOON R, Super Famicom SENSIBLE SOCCER, SMS SEWER SHARK, Mega CD II, SHADOW DANCER, Sega, SHADOW OF THE BEAST 2, MD, SHADOW OF THE BEAST 2, MCD, SHADOW OF THE BEAST, LYNL, SHADOW OF THE BEAST, MO, SHADOW OF THE BEAST, POE CD. SHADOW OF THE BEAST, Sega, SHADOWRUN, Super Nintendo, SHADOW WARRIOR, Megadrine, SHADOW WARRIORS, Game Boy. SHADOW WARRIONS, Game Boy,
SHADOWGATE, Mintendo,
SHADOWGATE, Mintendo US,
SHANGHAI II, yar,
SHANGHAI II, Super Mintendo US,
SHERLOCK HOUMES, POE CD III,
SHERNOF FORCE: Megatorive,
SHERVAG IN THE DARRIMESS, MD.
GIN OK LANGE, Magnetives, SILENT SERVICE, Nintendo, SIMPSONS, Game Boy. SKIN'S GAME, Super Hintendo U.S. SKY MISSION: Super Familians SLIDER Game Geor, SLIME WORLD, Lynx, SLIME WORLD, Megadrive, SONIC 2, Game Geor. SONIC 2, Sega, SONIC BLASTMAN, SFC, SONIC II, Megadrive,

SONIC CHAOS, Sega, SONIC SPINBALL, Megadrive, SDULBLAZER, Super Nintendo US, SPACE ACE, Super Nintendo SPEER-MAN & THE X-MEN, SHES, SPEDERMAN 2, Game Boy, SPEDERMAN VS THE KINGPIN, GG. STREET FIGHTER T. PC Engine. STREET FIGHTER I. SFC. STREET FIGHTER I TURBO, SNIK. STREET SMART, Megachive STREETS OF RAGE 2, SMS STREETS OF RAGE 2, MD STREETS OF RAGE 3, MD SUMMER CHALLENGE MACRETIVE SUNSET RIDERS, Megadive, SUNSET RIDERS, Super Nintendo, SUPER ADVENTURE ISLAND, SFC, SUPER ALESTE. Super Farmcom, SUPER BALL 7. Super Farmcom, SUPER BASEBALL 2020, MD, SUPERBATTERUP SHES SUPER FORMATION SOCCER, SICA SUPER GHOULS'N GHOSTS, SFC. SUPER GOLF, Game Gear. SUPER H.O., Megadive, SUPER HUNCHBACK, Game Boy, SUPER HURRICAN, PC Engine. SUPER JAMES POND SMIN. SUPER NOX OFF, Sega.
SUPER NOX OFF, Sega.
SUPER NOX OFF, Super Nintendo,
SUPER LONG NOSED GOBUNS, POE. SUPER MARIO ALL STARS, SFC. SUPER MARIO BROS. 3, Nintando, SUPER MARIO KART, SFC. SUPER METROID, Super Farmorm SUPER MONACO GP II, GG, SUPER MONACO GP II, Megadrive, SUPER MONACO GP II, Sega, SUPERIOFE ROAD, Garne Geor SUPER OFF ROAD, Megadinve, SUPER OFF ROAD, Ainlando, SUPER OFF ROAD, SNES, SUPER OFF ROAD, SNES, SUPERPANG, SuperFamcom, 14 SUPERPANGALL - BEHAND THE MASK, Suy SUPER PROBOTECTOR SHIPL SUPER PUYO PUYO, SFC SUPER R.G. PRO-AM, Game Boy, SUPER R.TVPE, Super Famicon, SUPER STRIKE EAGLE SYES,

SUPER VALLS, Super Farmicom, 19
SUPER VOLLEY 2, Super Farmicom, 20
SUPER WOLLEY 2, Super Farmicom, 20
SUPER WESSTLE MARAM, SMIN, 31
SUPER WESSTLE MARAM, SMIN, 31
SUPER WESSTLE MARAM, MO, 10
SUPERAMA, Garne Gear, 20
SUPER MARAM, Garne Gear, 21
STANLON Super Farmicom, 31
TATLOUR Armode 21
TATLOUR Armode 21
TATLOUR Armode 21
TALESPIN, Garne Gear, 31
TALESPIN, Keitherdo, 31
TALESPIN, Keitherdo, 31
TALAMAE GEARN BOOK, 32
TALESPIN, Keitherdo, 31
TATLAMAE GEARN BOOK, 32
TALAMAMA, Garne Gear, 31
TATLAMAE GEARN BOOK, 32
TAZ-MAMAM, Garne Goar, 31
TAZ-MAMAM, Garne Goar, 32
TAZ-MAMAM, Garne Goar, 32
TAZ-MAMAM, Garne Goar, 32
TAZ-MAMAM, Garne Goar, 31
TAZ-MAMAM, Garne Goar, 32
TAZ-MAMAM, GARNE GOAR

THUNDER STORM PX, Mega CD,
TAME CRUSSE I, R. Carpine,
TAME, TRAX, SAIN,
TINN TOON ADVENTURES, NES,
TINY TOON ADVENTURES, NES,
TINY TOON ADVENTURES, NES,
TINY TOON Super Famicion,
TP OFF, Garne Boy,
TRUS THE FOX, Garne Boy,
TRUS THE FOX,
TAMEST STORMED IN TIME, S.F.C.
TAMEST, Mapachine, 15
TAMEST CARREST IN TIME, S.F.C.
TAMEST, Mapachine, 15
TAMEST TORTHES IN TIME, S.F.C.
TAMEST, Mapachine, 15
TAMEST TORTHES IN TIME, S.F.C.
TAMEST CARREST BOY,
TOCK IN ASSESSED, TO CONTROL
TOOK IN ASSESSED, Super Mintendo US,
TOM AS JERRY, Super Mintendo US,
TOM AS JERRY, Super Mintendo US,
TOM GARREST, Super GARREST, GARRESTO,
TRACE GARREST, SUPER,
TRACE OF THE US GARRESTO,
THE SEWERS, GARRE BOY,
TRACE TO THE US AND CARREST GARRESTO,
THE SEWERS, GARRE BOY,
TRACE TO THE CONTROL
THE SEWERS, GARRE BOY,
TRACE TO THE CONTROL
THE SEWERS, GARRE BOY,
TWENTED FLUPPER MINGACINE,
TURNESS LA SOLUTION,
THE SEWERS, GARRE BOY,
TWENTED FLUPPER MINGACINE,
TURNESS LA SOLUTION,
THE SEWERS, GARRE BOY,
TAMBER MINTENDON,
TAMES SOLUTION,
THE SEWERS GARRE BOY,
TAMES SOLUTION,
THE SEWERS SOLUTION,
THE SEWERS GARRE BOY,
TWENTED FLUPPER MINGACINE,
TURNESS LA SOLUTION,
THE SEWERS GARRES SOLUTION,
THE SEWERS SOLUTION,
THE SEWERS GARRES BOY,
TWENTED FLUPPER MINGACINE,
TURNESS LA SOLUTION,
THE SEWERS SOLUTION,
THE SEWERS

VETW POINT, Neo Geo,
VIRTUAL PACING, Megadrive,
VIRTUAL SOCCER, Super Nintendo
VIRTUAL SOCCER, Super Nintendo
VIRTUAL SOCCER, Super Nintendo
VIRGA LAND, Garre Geor,
VIRAGA LAND, Garre Geor,
VIRAGA LAND, Garre Geor,
VIRAGA SOCCER, Super Nintendo
VIRAGA SOCCER, Megadrive,
VIRAGA SOCCER, SINES,
VIRAGA SOCC

VIDEOFIL

LE SERVICE MINITEL
QUI VOUS OFFRE TOUJOURS
ET ENCORE PLUS DE JEUX...
SI LE CONCOURS
EST PASSÉ INAPERCU,
REPARTEZ
EN CONTRE ATTAQUE
PAGE 79

OH! SURPRISE!!!

DES CONSOLES 3DO ET

PLUS DE 150 JEUX FIFA

VOUS ATTENDENT...

RESULTATS DU CONCOURS

NIBA JAMI

paru dans le numéro 30 de

CONSOLES+

du 1er au 3ème prix : Un Dual Turbo, un tee-shirt, une casquette et un pin's

Julien DONDEZ - Mareil Marly / Rodolphe PARREIRA - La Roquette s/Siagne / Laurent SABATIE - Chameyrat

du 4ème au 8ème prix : Une paire de chaussures Converse, un tee-shirt, une casquette et un pin's

Joël CAILLEAU - Paris(11) / Paulette CLAVIER - Asnières Isabelle THEVENET - Yerres / Nicolas VIVAUDOU - Saint Prix Jean-Claude VENNAT - Clerlande

du 9ème au 25ème prix : Un tee-shirt, une casquette et un pin's

Gérard MANIERE - Saint Etienne / Monique CAROFF - Brétigny s/Orge / Sébastien SCANDOLERA - Miramas / Josiane CHAUFFETEAU - Pessac / MARION - Toulouse / Patricia KIES - Rombas / Jean-Luc MILLAN - Chalette/Loing Agnès CART-LAMY - Autun / Marie-Françoise AUTRET - Porspoder / Frédéric POIZOT - St Just en Chausée / Jérémie LOUVETZ - Hellemmes Brigitte MEJEAN - La Tronche / Natacha MANIERE - Villars Paulette SACILLE - Nancy / Y. LECUONA - Saint Avold / Thierry DUCOURET - Le Poinconnet / Didier TURFIN - Angoulins

Jean MORAND - Landisacq / Christian PLAZY - Pierrefeu Cendrine CHAOUADI - Juillan / Jacqueline MASSON - La Roche s/Yon / Florent MAHE - Gourin / Luc DELEO - Aubagne Alexandre KANICKI - Metz / Mickaël DEPLACE - La Roche s/Foron / Fabrice DANY - Pouxastruc / Mathieu MAIK - Noyelles Godault / Danielle MORINEAU - Paris(19) / Cédric PERES - Brest Stéphanie FRAISSE - Valence / Sébastien ENGLER - Beauchamp Michel ROBIN - Pontoise / David DUPREY - Bolbec / Gilles GODEMENT - Gisors / Nicolas CAVAILLES - St Jean s/Veyle Jean-Marie SANCHEZ - Toulouse / Nicolas DECOMBAS - Clermont-Ferrand / Georges MARIN - Chambéry / Jacques ROUSTAN - St Rome de Tarn / Jacqueline PERON - Quimperle Monique FERRARO - Villers la Montagne

VENTES

SUPER NINTENDO

Wis jx S. Nin : SF2 Tur : 300 F, Mario Kart : 250 F; Goof Troop : 300 F, Sarni CHOURNFA, 28, av. dis Clos. 94210 ta Varente Saixt-Hillelra. Tél. : (18-1) 48.83.64.85.

Vds S. Nin, 2 man. sans fil + récept : 200 F. Fabien SIMON, 141, av. de Limoges, 79000 Niert. Tél : 49.28.28.18.

Vás ou ách : SF2, Lemming, ill Warld, M. Paint, Jx GB 50 F à 150 F. Slimon DiJDUX, Quertier Lt, Moyne, Bất. 27, 64100 Orange. Tốt : 90.51.70.78.

Vils S. Nes + S Jt → action Reptay + man., JB-King, the, px · 1 600 F. Valentin VIZINTIN, 28-30, rue Seint-Fergese, 75020 Parts. Tot.: (18-1) 48.05.02.69.

Vds jx S. Nin SF2, Auplay, TMN74; Sonichm, Joy Programmable, Olivier PLANTIN, 44, rue Saint-Exaptry, 60330 Jonage, Tél: 78.04.30.10.

Vds ½ S. Nin de 200 F à 250 F (Ranma 2); ach. ST2 Turbo de 200 F à 250 F. Jérôme LE FLIOC'H, 24 bis, bd des Frères Mulliet, 29000 Quirsper. T6: : 98.95.51.78.

Vds 42 jx S. Nin, jap, us., 200 F pcs. Nicolas MONTAVONT, 2, rue de la Pulz, 98500 Saint-Hippolyts. Tél.: 89.73.01.54.

Vis sur S. Nes : SFII, Turbo III Mario All Star : 250 F. Sylvein BARRIERE, Melrevers Manissaire, 43800 Melrevers, Tél : 71,08,52,42.

Vds Sim City: Star Fax: Mario Kart: Mario III Stars: DBZ3, etc... Nicolas NBUYEN, 41, bd de ta Fratornité, 44100 Nentes. Tél: 40.43.93.32.

Vds SNES Neuve (as gar.) + 2 Pads (Dyna 1) + bechno Baskel: 800 F. Christopha BRUN, 1, rue Louis Noiray, 38700 Coreno Montfleury. Tél: 76-90.46.84.

MEGADRIVE

Vds jr MD: MK, Rocket K, Th. For. 4, C. Spot, F. Fury, F22, Hg-on, bon px. Michael VERHULST, 8 rue do Thirouanne, 82500 Saint-Orner, 744 - 21 e8 87 23.

Vds Flashback (150 F) Greatest Heavy Weights (250 F); Sonic 1 (50 F). Stephane BARRES, 74, but Jeanne d'Aro, 13006 Marsellle. Tél.: 91.48.08.35.

Sonic 2, PS3..., px : 150 F; Man 6 bout, 2 autolire, Ralenti (neuva), px : 150 F; Ludovic LEONARD, « Faurat », 47310 Sainte-Colomba-en-Brutihole, Tél. : \$3.68.69.13.

Vds MD + 2 man. + 4 jx (Aladdin, Sonio...), ox: 900 F. Arnaud DELANGLE, 99, av. Edouard Valllant, 92100 Boulogne. Tél.: (16-1) 46,09,94,08.

Vds (r. (immortal, Termi., Mysteire D, Prédator 2), pr: 100 F pcs Dilvier CORBILLION, 41, rue des Clon, 63100 Clermont-Ferrand. Tét. : 73.25.63.72.

Vds 10 jx MD * SF2*, Chuck Rocok 2, Centurion, Foot. 170 F à 350 F Romy MOREAU, 1, square Paul Goumer, 60140 Liencourt-Labrudyre. Tél.: 44,73,31,57.

MD + 2 man. + 4 jz: 1300 F ou éch. cire néo-géo + 2 man. Sébestien CAYRON, Ecrouves le Justice, Cité Lamerche 6H2, 54200 Toul. Tél.: 83.84.41.12.

 $\mbox{Vds}\ \mbox{MO}+5\ \mbox{jz}+2\ \mbox{min.}\ \mbox{gz}:800\ \mbox{F, Ludovic FARACHE, 30, rue du Parc, 92360 Ephray-sur-Orge. Tél.: (16-1) 69.05:80.24.$

Vds Street of Riage, S. High Impact, Dick Track, Mighand BOUAKLINE, 11, rue Jules Michelet, 92700 Colembes. Tél. : (15-1) 47.81.14.07.

Vds MD + 7 (x (Street Fight, Foot, Hell Fire, etc...), pr. 2 700 F. Yann PORNEL, 2, rue Johne, 29400 Landivijiaux. Tél. : 98.68.31.33.

Vds MD, MCD 2, SF2', Sonic Spinball, Groud Zero, Texas... Philippe HD, 4, rue Passed, 89007 Lyon. Tél.: 78.72.18.89.

Vds Silpheod, Roadavenger, Streetso F. Rage II, Thunder F N. C3, pt. STB. Sébastien MAILLET, 1, rue de la Butte Verte, Ecole Gavroche, 93160 Moisy-le-Grand. Tél.: (16-1) 43.05.83.74.

Vos MO + 2 mar. + 11 pr (Sonic 2, Flashback); Val.: 3 300 F; gm: 2 200 F. Hervé BALTAGI, 92150 Suresnos. 1III.: (16-1) 47.28.06.12.

Wis Flashback, PS 3, Aladdin, X. Men, Megalo, Popouleus 2, etc... Thierry SUPEAU, 6, bd Ernest Girault, 91290 Arpajon. Tél.: (16-1) 80.83.07.11.

Vds jx MD: Aladdin, Rocket Knight... jx MC: Batman, Ecco... Christophe CREPIN. Tél.: 20.95 28-23.

Vris 7 jx MD : Quack Smot Told, Sonic, etc., px : 200 F pcs. Amand CORLON, 87, terre rue Jean Jaurès, 60160 Montataire, Yél. : 44,25,97,23.

Vds jr MD: Sonic 2; Rockel Knight et Desert, strike. Yohann TANGITY, 51, rue des Roeiers, 22190 Plorin. Tél.: 96.74.68.89,

Vds g MD, the de 75 F à 200 F. Affichet DES-CHAMPS, 39, rue Courbet, 24000 Périgueux. Tél.: 53.09.61.59.

Vds jx Ad Sonic, Thunder 2, Global etc. Franck GORNN, 71, rug Bir Hakelm, 69130 Lambersart.

Vás MD + 5 |x (Jungle Strike, ...) + adapt. |ap., px : 1 250 F. Sébastien COUSIN, 12, rue Pile, 62500 Tetinghem. Tél. : 21.88.53.65.

Väs câbles pour reller console sur monit. AMS, ATA, etc..., px: 100 F. Vioter MARQUE, 11, rue Ernest Chamblain, 91250 Saint-Germein-Lös-Corbell. Tél.: (16-1) 59.89.28.98.

Vds MD + 2 sontc + Flasb + 2 man., px: 600 F ou éch. ctre S. Nin + |x. Fabrice LAGRANGE, 536, chamin des Condarines, 01570 Feillens. Tél.: 85.36.14.84.

Vds |x IVD de 130 F è 250 F et |x S. Nin de 200 F è 300 F. Cyrri BENOIT, 95, rue Julverie, 73000 Charebéry. Tél. : 79.68.51.57.

Vds (taka 90, JP M, Mickey, Altheast European Soccer, px.: 200 F à 300 F. Boris GUAY, 12, route de Saleri-Nicolas, 02410 Saint-Gobein. Thi.: 22.3.261.04.

Vés Lote 3 (x Jap + adapt., m) : 300 F, lot 4 (x FR : 550 F, port compns. Nicolina VALLADE, 10, rue Cité Jardina, les Mages, B. nº 9, 08110 IIII Cenneri. Tél. : 93.69.12.69.

Vds 3 jx MD: Mortal K, Bubay, Gunstar, Hero, COX Pro: 200 F. Samy GARRABOS, Lil Pez Soussans, 33460 Margaux. Tél.: 58.88.77.92.

Vds 6 pi MD (liste sur demande), px: 1 200 F. Nicoles KREMER, 51460 Herpont. Tél.: 26.80:29.40.

Vds Another World et Thunder Force (V, px : 250 II le lot. Charles POUGET, 2, rue des Psupillers, 92190 Meuden. Tét. : (16-1) 45.07.21.28.

Vds MD + 2 man., px: 480 F + port, the Robert ATELLI, 21, Traversé de la Sabilière, 13011 Marsaille, Tél.: 91.44.99.76.

Vde 5 (r M) / Alisidie Sante 2 Alleis al De June

Vds 5 (x MO (Aladdin, Sonic 2, Mick et Do, Jung Strutern), px: 500 F. Demier YOKESSA, 9, nee Jean-Právost, Tél.: 78.27.83.26.

Vos MO + 2 man. + 4 fx (Streets of Rage 1 + 2, AW...), px: 1 000 F. Bébeatlen PAILLET, 41, rue des Burons, 85100 Les Sables d'Olomes. Tél.: 51.32.45.00.

Vds Landstalker (VF), Batman Return aur N. Nes: Tiny Toons, Xarier GODEBY, 284, rue Bugeselin, 69003 Lyon, Tél.: 76.96.40.82.

Vds aur MD DJ Boy: 100 F et Phanissy Star 3: 200 F. Nicotae PRODHOMME, 41, rue Louis Gohiar, 35200 Renner. Tét.: 99:53:69.03.

Vds jx MO : Bubsy, Kid Chameléon, Tazmania..., px : 250 F é déb. Guillaume SCHWOERER, 21, nue du Passeur, 88000 Epinel. Tét. : 29.64.25.18.

Vds MD + Joys + Jr. Patrick FROMENT, 3, rue Voltaire, 93000 Boblgry. Tál. : (16-1) 48.36.27.37.

Vda 4 jt MD: 200 F è 250 F, T. USA Prinniger, RRash 2; A. Tennis, Patrick MATORE, 27, rue Firmin Genler, 93300 Aubervilliers, Tél.; (16-1) 48.34.79.14.

Vds | MD W. Olympics Jamais servi, px : 300 F. Grégoire PROUVOST, 10, ev. André Mairaux, 59510 Hem. Tél. : 20.75.71.72.

Vds 6 jx MD (Speedball 2, WB 3, Satman, stc...), px: 170 F pcs. Jean-François GENELVIE, 7, rue de l'Angoumots, 16340 Jele-d'Espagnac. Tél.: 45.68.27.68.

Vds MD + 7 (x + 2 man., px : 800 F à déb. Xavler SALEMI, 6, rus du Château, 95380 Montmagny. Tét. : (16-1) 94.17.97.83.

Yds MD bon état, px : 390 F. Jx de 90 F é 290 F. Jáss AMOYi, 27, rue Amiral Mouchez, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 45.89.32.62.

Yds (x MO 236 F (Flashback T2...) et MD + 2 man. Kenwin CARALLO, 23, rue de l'Orme, 67230 Kertzfeld, Tél.: 88.74,14.63.

Vds jr. MD de 50 F à 200 F B1 jt SN (Dracul A. Ranma 1/2), px: 250 F. Grégory MORIN, 2, rue de l'Est, 69003 Lyon. Tél.: 72.12.06.19.

Vds jx MD, S. Nin, Atari 2600 et MSX 6 bas px. Christophe VIALLON, 22, rue de Lesches, 77450 Eshiy. Tél. : (16-1) 60.04.46.67 (ap. 19 h).

Vás ou éch. jr MD et GB de 100 F à 150 F ctre jx MD-SN. Nicolas NOELLO, 77, rue du Gal de Gaulle, 56390 Grand-Champ. Tél. : 97.66.76.78.

Vds Mega CD Jap + 2 |x Final Fight + Ranma px: 1 500 F. Humberto COSTA ROCKA, 48 bis rue du Pont Blanc, 83270 Sevran. Tél.: (16 11 43.85.42.39.

Vda ix MCD 2 : Sonic CD at Silp Head : 250 F at Kursty: 150 F. Grégory GRANDPIERRE, 345, ruo Pierre Curia, \$1400 Mourmalou-le-Grand. Tél.: 28.66.85.59.

Vds joys MD sans fils + Speed King, the. Pabrice PERDLARI, 17, rue Georges Huchon, 94300 Vincennes, Tél.: 43.74.13.60.

Vds 8 jx (Fatal Fury, Streets of Rage II...) px à dèb. Alain KTORZA, 15, silèe Ctaude Osbussy, 91320 Wissous. Tét : (16-1) 69.20.46.50.

Vds |x MD : Sonic 3, F), World Champion Ship, Flashback, Aladdin. Gwennell SOUFFLET, 48, rie de Loperhet, 56390 Grand-Champ. de Loperhet, Tel : 97,66,78,45.

Vds jx MC et super M all Stars (SNIN) pas cher, Fablen MALCLES, chemin des Bres-sendes, 01800 Bourg-St-Christophe. TH: 74.34.78.29.

Vds fot 12 fx MO Mercs, Hellfire, px: 900 F. Frédéric DUFRESNE, 23, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél: (16-1) 43.28.52.46.

Vds 11 jx MD (Flashback, ST of Rage, RT2, TMNT) 50 å 200 F. Didier COUNI, 41, rie de Sains, 56440 Avesnelles, Tét : 27.61.53.93.

Vds MD + 9 ju px : 1 900 € ou sép. ach. jx sur sup. NIn. px : 250 F Frenck BALLESTER, 1, allée Internium, 68180 Decines-Charpion. 3.49.67.83.

Vds T2 (Arc), WOB 5, TMHT 100 F, jx et pist. MD + T2 + 6 jx à 350 F. Julien NGORENBERGHE, 7, rue des Pinsons, 59630 Brouckerque. TH: 28.27.11.22.

PC ENGINE

Vds jk Nec 50 F pce. SF2 (SMin) 200 F. Christophe COMBRONDE, 37, rue Santine, 63200 Mozec. Tel.: 73.38.28.28.

2 man. + Another World 1 100 F ou éch. cire je CD Nec. Karim MAZOUZI, 184, bd Théophile Saeur, 93100 Montrauil. Tél. : (16-1) 49.35.93.17.

Vdb Jr Nec, GB, SMS et MD, MSX, Texas 99. Amstrad CPC, PC, Amiga. Cher jx Nec. Philippe TENANG, 2 bis, rue de l'Egalité, 94300 Vincennes. Tél.: (16-1) 43.74.14.34.

Vds PC Engine a adapt, 5 j. + 4 jz. Px : 1 000 F Pierre WASHER, 7, sv. Robert Schuman, 68100 Mulhouse. Tél.: 89.66.17.32.

Vds jx Nec : SF0, PCKid, J. Chan, S.O.T. Beast, Ternis, Rainbow, P. Drift... Frédéric DUFRESNE, 23, rue du Midl, 94300 Vincennes. Tél. : {18-11 43 28 52 48

Vds Coregrafx 2 + 2 man. + 8 px + Quint. ou éch. S.Nn. Sébastion LAISNEZ, 6, rue du Petit Mou-lin, 59150 Wattretos. Yél. : 20.38.11.54.

Vde Nec + S,CD Rom TBE + 3 pads + Quint 22 Jx. Px : 2 000 F. Stéphane HORNUS, 9, square du Cerf, 77240 Ceason. Tél.: (16-1) 60.63.62.14.

Vôs PC Eng. + Quint + 2 pads + (z +)z CD + S.CD Rom (4)z): 1500 F. Christopha CAS-TAGNE, 205, chemin de la Manne, 13800 Istres. Tel + 42 58 97 93.

Vos PC Engine + 2 man. + 82 jx: 1 300 F. Stephane BERNIER, 3, ruelle A. Guitard, 94520 Mandren-les-Roses. Tél.: (16-1) 45:98.86.27.

Vds Nac + 1 (eu : 350 F. Vds Compil 64 jx GB : 1 000 F. Frédéric DUFRESNE, 23, rue du Midl, 94300 Vinceones, Tél.: (18-1) 43,28,52,48.

Vds ix Nec : Ninja Spirit 120 F. Hit The Ice 110 F. Michael LAISNEY, 9, rue René Anjohry, 84250 Gentifly, Tél. : (16-1) 45.36,01.08.

Vás nbx jx Nec dès 100 F. Vincent LEWBEH, 11, rue de Rouen, 91540 Mennecy. Tél.: (18-

1) 64,99,63,78, 5 CD + 2 cartes, Faire

offre: 2 500 F. Erlo MARTINEZ, 12, rue Bajny 42000 Saint-Etlenne, 761: 77.38.60.53.

Vis Cotton 250 F. R. Island 350 F (CD Nec) + MD. David MARGERIN, 24, rés. la Faussette 77470 Trilport. Tél. : (18-1) 60.09.18.93.

Vos ou éch. jx Nec et GB. André REYNETTE, 19, rue Thiers, 88100 St Die. Tél. : 29.56.31.17.

Vds Core Grafx sans jx ni man. ; 100 F. Vincent

SMEECKAERT, 70, rue Majsoni d'Intgnan 2112! Fontaine-les-Dijon. Tél.: 80.56.15.72. Vds.sur Nec : Super Star Soldier + Catch : 330 F. 1941 (SGX): 160 F. Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.

Vds GT + 7 jx (PC IGO 2, Adv. Island,...). Px : 2 000 F ou Neo Geo. Bavid HAGHE, Riviera Pa-

6, bd de la Turbio, 08240 Beausolell.

Vds Super Grab: + 6 pr.: 1941, Gould and Ghost, etc. Px: 1 200 F. Enguerrand SOUJJER, 11, allde Joly-Macdele, 78610 Artifargls. Tél.: (16-1) 34 84 19 72

Vds PC engine GT + 5 jr (PC kid 2 et 3) the px: 1 200 F. Lionel HILLEA, 9, av. des Cavrosses, 77210 Avon. Tél : (16-1) 64.22.40.63.

Vds PC engine GT, 5 jr (PC kid 2 PC kid Denjin, Twinbee) px: 1 580 F. Galil LORENT, 2, Impasse Maltesse, 44300 Tél : 40.50.41.58.

LYNX

Vds (.ynx + coffret voyage + 5 jr.; Blue Light-ning: 700 F. Thibaut GRIVAZ, 6, ev. Franklin, 92400 Courbevole. Tél.: (16-1) 43.33.41.98.

Vds Lynx + 3 jx. Shin + 1 jeu + 8 jx MD. Fablen MALCLES, chemin des Bressendes, 01600 Bourg-St-Christophe. Tél.: 74.36.78.29 (ap. 18 h.)

Vds Lynx + 2 jx: Kung Food et Gates of Zendo-con: 350 F. Alexandra NABIAN, 93, ev. Montes-quieu, 93190 Livry-Gergen, Tét.: (18-1) 43.88.00.01.

Vds Lynx 2 + Slue Lightning: 200 F. Mel NALOT, 6, rue d'Aligre, 75012 Peris. Tél. : (16-1) 43.42.97.01.

Vds Lynx + 2 pr. 500 F neuf ou éch. ctre 3 pr Shin. Hervé MAYOTTE, 90, rue Nicolas Saboly, 13170 Les Ponnes Mirabasa. Tél. : 91.96.00.33.

Vds Lynx endommagė + 3 jx + GB + 4 jx. Px: 1 200 F. Gérard RIDOUX, 8, Impassa Louis Cheural, 78180 Trappes. Tél.: (18-1) 30.51.16.37.

Vds Lynx 2 + 4 px (Warbirds, Klax, California Cyberbal): 500 F. Mathleu MESNIL, 16, rue Paul Verlaine, 91330 Yerrea: Tél. : (18-Verlaine, 91330 1) 89.48,76.79.

NES

Vds 10 kr Nes : 120 Fince Zelda Vollay-Paperboy etc... Alexandra CELANGRE, 4, rue de la Joele aux Certs, 78610 Le Perray, 761. (16-1) 34.84.82.51.

GAMEBOY

Vds GB + Tétris + écouteurs + câble : 350 F. Vds ju 100 F pcs. Christophe 3160NNEAU, 67, bis rue des Roches, 45210 Ferrières-an-Gati-nels. 741. : 38.96.57.83.

Vds 6 jx G8 70 F pce ou le ti 400 F (SML 2, TF etc). Miguel ALVES, 16, rue des Rociors, 92800 Putenux, Tél. : (18-1) 47.73.82.16.

Alien (2 en 1), gx : 150 F : Rader Mie F; Pierre Emmenuel F/ 100 F; Pierre Tél. : 56.52.00.50.

Vis GB + 22 jx + batt. + loupe + casque, px : 1 000 F. Alexandru BARGE, 8, rue des Dathies, rés. Dauphine, 46100 Orléans. Tél. : 38.51.83.80.

Vds G8 + 2 pt (Tetris, Mario Land + net., câble). px : 300 F. Frédéric PETIOT, 2, altée de Porque 77176 Savigny-le-Temple. Tél.: (18-

Vds (x GB : Golf, Tetris, Gargoy Le's Quest, Yoshi's cook), px : 75 F. Cyrll GABARD, 54, bd Aristide 13100 Alx-en-Provence. Tel. - 42.96.14.97

Vos GB + câble + écout. + Têtris + BCKID + TMHT + Butman 2, the, px: 500 F. Samuel NELCHIOR, 2, rue Lenotre, 38100 Graneble. TAL: 78.25.14.20.

Vds Kick off, px: 125 F. Thomas BERTHOD, 42, av. Maurice Ravel, 71880 Chatency-le-Royal. Tél.: 85.87.83.32.

Vás GB + Sound + Light (Piles) + 9 jx, tbe, px : 1 100 F ou sép. Christophe SAUVANET, 24, rue des Marles, 03100 Montlaçoe. des Merles, Tél. : 70,29.38.50.

Vás GB + 3 ix (Prince de P.J. neuve, sa. car., ca 500 F. Patrick SARRITZU, 6, allée de la Treille 92210 Saint-Cloud, Tél. : (16-1) 47.71.18.32.

Vds jr GB : Mystique Ouest, Gagoyle Duest, Mega-man 2. etc... David BERTAUD, 18, av. Caba-cères, 91370 Vernières-le-Buispon. Tél. : (18-

Vds GB + 3 jx ou sép. Dominique SAAL, 27, n du Coq, 13001 Marseille, Tél.: 91.62.10.33.

Vds 10 jz GB, pz : 100 F pcs. Antoine LE BRE-TON, Zac 22500 Palmpol, Tél. : 83.22,09.99.

Wis GR : 358 F + ix (Tetris, Dr Frainkers) + adamt anck GONORE, 8, rue d'Athène, bêt. D9, appl. 3. 13300 Salon-de-Provence. TAL : 90.42.31.19.

Vds, ech. jx GB (Turtles, Mario...), px : 100 F pce. raud SANTARELLI, 28, rue do Most Thebor. 75001 Paris. Tél.: (16-1) 42.60.80.04.

Vds GB + 3 pr (Mario Land 2), px: 500 F. Séhastien DARGAUD, 35, rès. les Nouvenux Horizons, 78990 Elencourt. Tél.: (16-

Vds GB + Tetris et piles. Julian SiMON, HLM Les Plans av. de St Segal, 06470 Guillaum T4L: 93.05.50.77.

Vds G8 + 5 jx (Mario, Batman) + revues, px: 1300 F. Pierre MARECHAL, 8, aliée des Che-taigners, Lot Le Bosquet, 40230 St-Vincents-de-Tyrosse. Tél.: 58.77.13.91.

Vds Tennis, Dragon, Radar Mission, px: 300 F to tt. Lionel LOGEROY, 49, av. Stellingrand, 81 Castor, 93170 Bagnolet. Tél.: (16-

Vds GB + 5 jz, pz : 600 F. Grégory SIBBBLE, 14, bd Lamertine, 67300 Schilligheim. TAL : BR.63.45.42

Vds jx GB: Bart Simpsons, Escape From Camp Deadly (150 F). Flavien MAZIERE, • Ruflé •, 47380 Prayesus. Tél. : 53.95.03.58 (ep. 20 h).

Vois or GB : Duck Tales, Motocross, Maniac Alleways, Paperboy, 55 F por ou 200 F is tt. Vincent STEPHO, 4, rue Boyer, 75020 Paris. Tél.: (16

Vda G8 + 7 jz (lGrby's Probotactor Mario 2 etc). px: 800 F. Semir AMRADUL, 43, rue Hoche, Maisons-Affort. Tát.: (16-1) 49.99.75.73.

Vds Jx GB S. Mario 2, px: 150 F + Gargoyles Quest, px: 125 F. Cádric MONM, 3, rue Nicolea Gopardic, 93290 Trenditay-on-France. Tel.: (18-1) 48.80.57.86.

Vote in GR IS IGER off Batman Spiriterman Ohn px: 100 F pcs (the). Vincent POUGET, 32, rue Jean Mece, 24100 Sergerac. Tél.: 53.57.06.27.

Vds Fall of the Foot, Clan, Tortue, px: 100 F pce. Gallien SIMOV, 110, rue François Dars, Ches-conin-Neutmontier, 77124 Wileney. Tél.: (18-1) 84,33,56,64.

Vds Zelda GB, nr : 120 F. Nasemine MOLELHI. re du Val d'Or, 08220 Valles 16, av. du Square Tál. : 93,64,86,81,

Vds GB + 4 jx, ρx : 500 F. Antoine POUGET, 3, sk. 78100 Saint-Germain-en Laye. Tél.: (16-1) 34.51.77.49.

is GB - Simosons I-Menaman i Prédéric LOUOT, 2, rue du Colonel Dominé, 79013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.45.16.

Was GB is at accessoires GB, the, petit or, Mic KENCKER, 9, rue de Fleurance, 31400 Ton-louse. Tél.: 81.32.80.82.

Vts GB complet (200 F) + \propto (150 F å 200 F) + loupe (50 F) + mailette (50 F). Ludivine VIGNON, riss. Bassural Stit. E, Appt. 10, 33530 Bassers.

500 F. Sylvein CORPOREAU, 2, rés, de Pen Ai Host, 29170 Pleuven, Tél.: 98.51.63.10.

Vds GR + 4 ix + Saconche + Câble + Acquirour par: 450 F. Damien CEBALLERO, Les Char-mettes, Bát. C8, 38420 Domeno. Túl.: 78.77.42.21.

Vds nbx jx GB (Kwirk, Track & Field...). Nik MANCLERT, 5, rès. in Chaumère, 77390 Ver-coull-L'Eteng. Tél. : (18-1) 64.06.25.32.

Vds pr GB: 70 pcs (SML2-Gagyoles C-Miggs M-Trry T etc). Migged DA SiLVA, 16, rue des Roelers, 92000 Puteeux. Tél.: (16-Roelers, 92 1) 47.73.82.16.

Vds GB + 9 jr (SML1, SML2, ...) + écouteurs : 650 F. Brice ROTME, 421, chemin de la Bau-quière, 13190 Allauch, Tél. : 91.07.16.71.

Vis ix GB: 100 F pcs. Mickell LEBOURG, 16. cité Verte, 9-1) 49.82.54.51. 94370 Sucy-en-Brie. Tél.: (16-

NEC

Vds |x NEC Cartes et CD, vds |x SFG à 250 F. AZOUZ, 75017 Parts. Tél. : (16-1) 42.27.59.74.

Vds sur Supergrafx nbx jx à très bas px. Anthony MAAREK, 100, ev. Paul Doumer, 75018 Paris. Tél.: (16-1) 45,27,93,91.

Vds PC Engine + 2 man. + 2 jx (Dregon EGG-Barunda), 100, pc : 600 F. Xavier VONNECHE, Grande Ruelle, 145, 35350 Ohey (Balglqun). T6L : 085.61.21.72.

Vds PCE GT + 10 jx (S. Water Bumb, Ninja Spirit...), px: 1 850 F. Jean CROUSILLAC, 2, rue Perreyon, 78530 Euc. Titl.: (18-1) 39.56.96.92.

Vás jr Nec Cartes et CD: Pang, R-Type, Davis Cup, Kick Baxing... etc. Frédérte DRFRESNE, 23, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél.: (16-11 43 28 52 48

SEGA

Vds SMS + 12 |x (Sonic 2 Aslérix) px : 700 f. Nicolas HARDY, Clairefontaine, 01130 Le Poizet. Tél : 74.75.32.60. (W.E.).

Wis SMS 2 + 14 ix ox : 2 500 F. Franck THEOT, 7, rue de l'Hôpital, 27170 Besumont-le-Roger. TM: 32.45.37.28.

Vds SMS + 2 man. + 8 ja px: 500 F. Thiorry FALCHI, Chemin de Queyreiler, 13780 Saint-Cennet. Tét: 42.57.31.50.

Vds SMS + 2 man. + plst. + 16 pt. px : 990 F. Yann DEFERNEZ, 20 bis, av. III Sébastopol, 94210 La Varence. Tél. : (18-1) 46.63.16.71.

DIVERS

Vds CPC 8128 moni. cout. 3 joys + 50 jx. lbe, px : 1 200 F à dèb Vatter DONNIGOS, 83, rue Ca-mille Flammarion, 91200 Athia-Mona. Tél.: (16-1) 60.48.01.51.

Vde néo-géo + man. + Fatel Fury, sa gar., px 2 300 F. Benjamin MAILLARD, 18, 118 René Fallet, 94180 Villeneuve-Saint-Georges. Tét. : (18-1) 43.86.87.94.

Vds nèo-géa + WH 2, px : 2 000 F; néo-géa + 8 man. au 2020 SB : 1 500 F ou sép. Adrian GAN-DOUR, 9, rue des Pots Pleins, 17140 Sainte-Maria-de-Ré. Tél. : 48:30:20:11.

Vds nbx jx Néo-péo, Samourai, Fatal Fury, SP ext. Franck LAFILE, 30, rue Marcel Béyens, 59200 Tourcoing. Tél.: 20.01,75.44,

NEUF IMPORT

36.15 **ALLGAMES** ".IMR XID'S **OCCASION**

ATARI - AMIGA - SNIN - SEGA

8. PLACE RENOUX CLERMONT FERRAND

ACHAT / VENTE **ECHANGE** Tel 73-92-08-19 **JAPANIMATION**

MEGADRIVE

NEUF /	OCCA	sioi
Hockey 94	375	Tel
Fifa Int. Soccer	390	Tel
Pete Sampras	380	Tel
Sonic III	480	Tel
NRA Jam	439	Tel

IMPORT

Bastar (SF) 580 Dragon Ball Z III (SF) 580 480 Secret of mana (US) Metroid 620 Ranma 1/2 IV 620 Final Fantasy 6 (SF) 659

NEUF / OCCASION NBA Jam 489 Tel Rock'n roll racing 449 Tel Fifa Int. Soccer 449 Tel Skyblazer 390 Tel

Young Merlin 490

S.NINTENDO

GAME GEAR

NELIE / OCCASION Donald Duck II 239 Tel Cool Spot 229 Tel **NBA Jam** 249 Tel Sonic Chaos 249 Tel

ECHANGE

SUPER! changes les jeux SEGA et NINTENDO Les Schtroumpfs

Téléphones au (16) 73 92 08 19 Jeux - Japanisation (LD, CD, Mangas) 36.15 ALLGAMES "JMB KID'S"

GAME BOY

NEUE / OCCASION

239 Tal Mario Land 3 249 Tel Zool 239 Tel 2,19 FTTC la minute Road Rash Tel

BON DE COMMANDE à retourner à JMB KIDS, 8, pl Renoux 63000 Clermont Ferrand

Qté	TITRE ET CONSOLE	PRIX
-		
Vom ·	Frais de port (+30 F) TOTAL Prénom :	
Adresse	Ville : Tel :	
le règle V° C.B.	: CHEQUE MANDAT CARTE	BLEUE IT
Signatu	re (parents pour mineurs) :	

Tel

C+33



RESULTATS DU CONCOURS

DRAGON'S REVENGE

paru dans le numéro 30 de

CONSOLES



ler prix: Un flipper

Arnaud PELLON - Les Ponts de Cé

22me prix: Un jeu Dragon's Revenge sur Megadrive et un joypad Konix

Jean-Michel ALLES - Salon de Provence

3cmc prix: Un jeu Dragon's Revenge sur Megadrive Thierry SAVESTRE - Orléans

du 4ème au 12ème prix : Un tee-shirt, un autocollant, un poster Dragon's Revenge

Amparo OLIVARES - Auxonne / Pascal DARDAINE - Auxonne / Olivier NEVEU - Chelles / Vincent GUIBOUT - Paris / Jean-François FASQUEL - Saint Martin au Laert / Monique CIANCIMINO - Salon de Provence / Arnaud MENESPLIER - Laplume / Steven BOUALI - Crest-Voland / Gabriel RENAULT - Vincennes

du 13ème au 43ème prix : Un tee-shirt, un

autocollant Dragon's Revenge

Charlie TRUSSART-VOISIN - Epernay / Benjamin ESENDERE - Orgeval / Isabelle MAUGE - Camiac et St Denis / Fabien MARCHE - La Capelle / Patrick HOUETTE -Soulitre / Damien RAMOS - Panazol / Sylvain RAMOS -Panazol / Florian DESSALLE - Villars les Dombes / Julien DIEUDONNE - Mulhouse / Christophe BERTHELEMY - Niort Cyrille AMARGIER - St Pierre de Chandieu / Alain GAUTIER Courthezon / Didier LANGA - Aubervilliers / Emmanuel PERRIER - Laigneville / Laurent MAILLARD - Besson Sevigne / Peter BRITNEFF - Ris Orangis / Alain NOVELLI -La Seyne s/Mer / David GIRARD - Saint Maur / Soukchai PHETSINORATH - Epinay s/Seine / Pierre BOCART - Reims Denis LE DIGABEL - Auray / Daniel MAYEUR - Saint Doulchard / Sébastien RODIER - Marseille / Guillaume CARPEZ - Vincennes / Sébastien EGLINE - Epinal / Alain TURBILLON - Colombes / Cédric BORNE - Lyon / Mario MANTOVANI - Villeneuve St Geroges / Yoann FAULCON -Le Havre / Thomas DUBOURG - Toulouse / Olivier BACCONNET - St Amand Tallende / Gabriel DEMASSIEUX -Villejuif / Georges CHAVAROC - Ris Orangis

Vds, ach. jx Jamma, MD. MCD. S. Nes Nec, Néo-géo (ss Kicks; px : 750 F). Armand ROGER, 6, rue du Tordoir, 59554 Neuville-saint-Rémy. Tél.: 27.81.98.71.

Vds Arcade Système + joy + carte Jamma Street Fighter 2, pot: 3 500 F. Harry SAME, 37, rec Classon, 75013 Paris. 761.: (16-1) 45.85.98.27.

Vds. Jaguar ~ 2 pad + 2 px, px : 3 000 F or ech. ctre 300 + 1 jeu (Pal). Alexandre PRENCIPE, 9, rue du Mont, 25300 Chaffela. Tét. : 81.39.62.54.

Vds K7 Vidéo · Ces Las Vegas, px à déb; vds Bubsy, Michael SABOUN, 13, av. Nationale, 91300 Massy, Tél. : (16-1) 89.30.80.42.

Vds neo-géo + 2 jx ; FF. Raguy : 2 000 F; Ibe ou éch cire telécommande. Sébastien FOSSIER, 2, lot. Dernère les Clos., 51420 Witry-lee-Reims.

Vds néo-géo — S. Stavidovin + II man. + Memory Card (the, ss gard, px: 2 900 F. Nicolas BRUN, 29, ellée Bayard, 93190 Livry-Bargae. Tdl.: (18-1) 43.02.64.56.

Vds 520 STE + mon. + impr. + 12 jx, px: 4 500 F. Vincent MAYEL, Le Ferme Ecele, 44530 Saint-Gildes-des-Bois. Tél.: 40.88.07.79.

Vds neo-géo + 1 man + 3 pr. px : 2 290 F; Vds Combo AV + Janna à déb. Lional DEWEIRD, 11, rue du Docteur Roux, 59493 Villemeure d'Ascq. Tél. : 20:84:15:83.

Vda sur nèo-géo Wond Heroes 2. px: 900 F; Sengoliu 2. px: 900 F. Daniel PALARE, 6, rue Récuraud, 75020 Paris. Tél.: (18-1) 43.48.48.82.

Vds n6o-g6o (Jap) + man. + M. Card + Art of, px: 1 950 F Rephed LANTERI, 56, rue des Semments, 95490 Vaurént. Tél.: [16-1] 34.21.00.57.

Vás néo-géo, ss gar.; 2 man. M. Card Soccer BR. Landstalker MD: Marquerite DORNIC, 18, rue des Oroits de l'Hornme, 51000 Chalons-sur-Marme. Tél.: 26:65:30.71.

Vớs p. nêo-géc de 500 F à 1 000 F, port compris (FFN-WHII-Sen 60 KV N...) Gérald GALL3, B, rue Bossuet, 72000 Le Mans. Tét. : 43.86.38.14.

Vôs, éch ach. Carles Jamma (30 libes). Cédric CORNAIRE, 86, rue de Barbeau, 77850 Hericy. Tél.: (16-1) 64.23.82.14.

Vds Art of Fighting néo-géo 1800 F; Action Replay Pro 2, pt : 300 F. JEAN-MARC. Tál.: 88.78.83.21.

Vds n60-p60 + MC + FF 8 + S ff + ML + FFI, px: 2 500 F Kamel HAMMACHE, 44, ruo Pastour, 1:3016 Marxelle. Tél.: 91:03:68:28.

Vds 082 3 : 490 F. Nicoles CUVILLIER, 8, rue des Jonquilles, 60270 Gouvieux.

Sur neo-geo vids View Point, Fatal Fury S. art of Fighting Christophe OESOUTTER, 8, av. Seint-tlonorb d'Eylau, 7511B Paris. Tél.: (16-1) 45,05.10,95.

Vas M. Lord: 400 F: WH 2: 900 F; 3, Kicks: 850 F, Vetw Point: 1000 F: A of F: 750 F. Surrvanh NACHANPASSACK, 7, av. Titlers, 08000 Nice. Tal.: 93.88.58.24.

Vds CPC 6128, écran. noul. + 300 jx, tba, px : 1 750 F Solal LEHEC, & passage Boudin, 75020 Parts. Tél. : (18-1) 40.30.08.11.

Vds 3 DO + 3 px et 1 CO Démo, px : 5 500 F ss gar Christophe BAK, 9, route de Riestay, 59870 Marchiennes. Tél. : 27.90.42.07.

Vds GG + 6 jx + adapt + écout, val.: 1250 F; gx * 800 F. Sylvain ALBAR, Puech-de-Ligue, 12200 Youlonjac. Tél.: 65.81.12.00.

Vás Néo-géo + 2 Stick + F.F.S Special, the px: 2 600 F (val.: 4 500 F). Eric ROBIN, 23, rule du Clos Domino, 77120 Couloromiers. Tél.: (18-1) 84.03.63.58.

Vôs néo-géo + WH 2 + Samurai + 2 man., px : 3 500 F. Wickeel OUWOYE, 6, rue Thérèse, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 40.15.09.29.

Vds Amiga CD 32 \pm 3 μ ss gar., the Militable PEYRE, 19, with des Frènes, 95280 Jouy-le-Moutler. Tél. : (18-1) 34.21.04.82.

Vds jx Nec, MCD. Ach. PC 123. Simon BOUCAD, 6, rue Dannessac, 43000 III Puy-en-Velay. Tél.; 71.02.22.75.

Vds Nes et SMS2, vds jx sur GG, GB, MD et SMS 2, px : 100 F à 150 F. Cédric DI PtERO, 57, rue de Villecranes, 91800 Bruney. Tél. : (16-1) 60.46.63.02.

Vds GG + 8 jr + 8att + adapt 1 300 F ou éch. NEC GT + 15 jr. Romain GORDOUX, 31, route de Brest, 29000 Quimper. Tét.: 98.95,73.80.

Vds 6G-adapt. Sect., master + 4 jx, px : 990 F. Shiphane BUFFARD, 145, rue d'Italie, 38110 La Tour du Pin. Tél.: 74,97,50,78.

Vds pt GG the (GP 2, S. of Rage, Shinobi etc), px: 200 F pce. Devid COSSUS, 3, rue Margaine, 25200 Montbéliard. Tél.: 81.94.47.87.

Vds GG + alim. + 4 pr. the px: 950 F ou éch. ctre S. Nin + 1 jeu. Mouéoud AKROUR, 28, rue Robert Marzi Lo Culturts, 08000 Charlevillo-Mézières. Tél.: 24.56.29.55.

Vds Ahen Syndrome + 2 magazines, px : 100 F the Laurem BOURGAINX, 45, rus Georges 65zet, 62230 Outreau. Tél. : 21,80,38,54.

Vds GG+ adapt. MS+ toupe + 6 pz, px:800 F. MS+ 5 pz, px:500 F. Eric DELTER, 38, av. du Bénéral de Gaulle, 57110 Yutz. Td:82.56.48.03.

 $Vds\ GG\ +\ adapt.\ sect.\ +\ IIII\ K7, px:\ env.\ 1\ 500\ F.$ Cédric MATHEY, 38, rue de la Liberté, 62144 Acq. Tél: 21.48.05.94.

Vds néo-gáo = B |x + 2 man., px : 5 000 F. Antoine TERRIENNE, 220, rue de Rousakilon, 84200 Orange, Tál. : 90.34.44.19 (18 h á 20 h).

Vds Méga CD 2 Neuf, px: 1 300 F. Jean-Luc LORENTE, 43340 Soint-Haon, Tél: 71.08.29.19.

Vds TMNT 4 US: 200 F et Tiny Toon, Jap: 250 F. Ludovic LEGUEM, 65, chemin des Amerylie, 13012 Marseille. Tél: 91.93.38.34.

 $\forall ds$ Falcon 30 + jz + utils, pr. 2 000 F. (Barrien BOUVIER, 13, Monteuli, 38430 Saint-Jaan de Moirans. Tél : 76.65.90.52.

Vds Bubsy Cantona et F-Zéro: 200 F sur S. Nin, vds GB: 300 F Atban STEIGER, 31, rue de El Paroisse, 78000 Versellles. Tél.: (16-1) 39.51.67.38.

Vds néo-géo + 3 jx (FF2 WH La III Resort) + men. card, pa : 3 500 F. Sébastien GUILLET, 1, ev. du 8ois, 92700 Colombes. Tél. : (18-1) 47.82.08.57.

Vds Mutation Nation but néo-géo. :: 650 F. Grégory BOUILLAC, 18, cours Louis Blanc, 83500 La Seyns-sur-Mer. Tél.: 94,94,89,29.

Vds nox ju sur não-géc ≅ 5. Nin. Julien KURC-ZEWSKI, 87, rue Casimir Beugnet, 82710 Courrières, Tól. : 21.49.06.48.

Vids néo-géa « world heroes 2 + football Frenzy px: 2 800 F. Samuel MAMIER, 8, rue de la Clairière, 9437 Bucy-en-Brie. Tél.: (16-1) 45.90.55.96.

Vds Guy Roux Manager sur IBM PC 3.5 ou compatible px : 200 F. Yann ARSENE, 2, Impease de la Poste, B2156 L'Arbret. Tél : 21.48.28.29.

Vós Jaguar neuve + ali fran. + 1 pad + 1 jeu + III. Pént. px. 2 590 F. Jacques SABOUN, 62 bie, av. Charles de Gaulle, 92200 Neurity-sur-Seine. Tét : (16-1) 48,24,33,19.

Vos Nes + 2 man. + B p. pr.: 1 400 F ou ech. ctre Snes 3 g. Nin. Jean-Baptiste SAINT SAENS, Bois-Nulln, III. Chaussée, 78590 Languevillesur-Scie. Tél : 35.83.38.39.

Vds Nes + 2 man. + Goonia 2 + Mégaman px; 200 F. Roger LARDE, 47, rue Porte-au-Roy, 91490 Milly-la-Forêt. T41: (16-1) 84.98.85.17.

Vos Nos + pist. + 4 man. + 15 (x px: 1 500 F. Frédéric PATERNOSTER, 18, rue Jules Semier-Colery, 59630 Bourbourg. 761: 28.22.45.10.

Vds px Nes: Tortue 150 F Solstice pr: 200 F Festers Quest px: 200 F. Gwennell GiCQUEL, « Bols Sec», 17150 Bolsredon. Tél: 48.70.70.19.

Vds Ghosi'n Goblins + man. autofire px: 300 F. Guillaume CAILLE, 1, bd Foch, 36801 Ploermel Codex. 761: 97.74.06.67.

Vds Nes + 7 (x (Mario 1-3) etc 2 man. + zappeur 1 000 F, Johann COTTON, 12, rue Mélène Boucher, 95230 Solsy-sous-Montmorency. Tél : (16-1) 34.17.63.62. (ap. 18 h).

Vds Nes + pist, + 2 man. + 3 pt + Nes Advantage px: 600 F. Julian NGUYEN, 3, Impusse dus Boux Nethes, 73018 Puris. Tér: (16-1) 42:93:50:33.

Vds ou éch. Nes + 3 M 2 man. otre Snes + 2 man + 3 Jx (Zelda 3 in Ranma I/2) px: 350 F. Mickaël SCHWARTZ, 44, ev. de Cokmar, 68140 Munster. Tél : 89.77.65.67.

ACHAT

Cher. N.G. + 2 joys, pt.: 1 000 F maid. Romain SIMIOND, 1, allée de l'Orangarie, 95130 Franconville. Tél.: (16-1) 34,14.35.02.

Ach. p. SNIN: Secret of mana-Eric Cantona etc... 250 F. Mikadi CHARRY, 10, rue Béoulaygue, 31830 Ptaisance-Bu-Touch. 761: 51.07.43.36.

Cher. jx de vortures faire cifre. Cédric PANNE-TIÉR, Route de Saint-Martin d'Auxigny, 18110 Allogny Cedex A10. Tél.: 48.64.00.83,

Ach. III Engine III Turbo. David 8080ES, 7, av. Ribot, 19100 Brive. Tél.: 55.87.46.51.



VENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION (30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

= Lundi de 14 h à 19 h

42, rue de Paris **78100 ST GERMAIN EN LAYE** □ (1) 30 61 47 47 +

- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- Dimonche de 18 h à 13 h
- · RER : St Germain en Love



17, rue des Ecoles **75005 PARIS** ☎ (1) 43 290 290 +

• Mardi ou samedi de 10 k à 19 h non stop

Parking: Moubert

- Lundi de 14 h à 19 h

JEUX NEUFS ET OCCASIONS

■ RUS - 63 86 87



37, Cours Guynemer **60200 COMPIEGNE 44.20.52.52**

= (1) 46.665.666 +

25, av. de la Division Leclerc

N III - 92160 ANTONY

- Mardi eu samedi de IIII h à 19 h (Vente et Echange)
- Dimanche matin III 10 h à 13 h (Vente exclusivement)
- RER: Antony
 BUS: 197 297 395 APTR * TRAIN : Orlyval
- Mardi dii vendredi de 10 h à 12 h 30 m da 14 h à 19 h

 Somedi de 10 h à 19 h

 100 m de la gare de Compiègne Parking 700 places face ou magasin BUS: 3/4

(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

GAME-GEAR (+ M 300 JEUX DISPONIBLES) Neuve Occasion CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns) 649 CONSOLE GAME-GEAR (avec ALADDIN) 849 F TEL. ADAPTATEUR SECTEUR 49 F LOUPE GROSSISSANTE 69 F Exemple de prix (Jeez d'eccasion) (version française) : 99 F SONIC 2 SHINOBI 175 F 99 F SPIDERMAN ALIEN III 99 F MORTAL KOMBAT 189 F Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version françoise) : 269 F GP RIDER 299 F ROAD RASH 299 F ALADDIN MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

ı	CONSOLE MASTER-ST			299	F
ľ	Exemple de prix	(Jeux d'occasion)	(version française) :		
ſ	GOLDEN AXE 79	TENNIS ACE	99 F SONIC	139	
Į	NINJA 79 I	MICKEY MOUS	E 139 F ASTERIX	139	E,
1	MEGAL	RIVE (+ EL	- (200 JEUX DISPONIBLES)		=
ı	CONSOLE MEGADRIV			695	F
ı	CONSOLE MEGADRIY			499	F
ı			D + Avenger CD + Sonic 2	3290	F
ı			PRO PAD (transparente)	149	
ı			MANETTE 6 BOUTONS	99	F
ı	Exemple de prix				
ı	ALTERED BEAST	59 F	ALADDIN	314	F
1	SONIC	79 F	FIFA SOCCER	314	F
ı	STREET OF RAGE	99 F	LANDSTALKER	314	F
ı	WORLD CUP ITALIA	99 F	ETERNAL CHAMPION	349	F
ı	MICKEY & DONALD	139 F	MORTAL KOMBAT	349	F
ı	EUROPEAN CLUB SOCCI	ER 199 F	NBA JAM	349	E
1	MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	SONIC 3	379	F
	FLASHBACK	275 F	STREET EXCHIPER 2"	370	E .

WORLD CUP USA 94	449 F	VIRTUA RACING	695 F
MEGA	CD (+ DE 2	00 JEUX DISPONIBLES) —	
MEGA-CD 2 Français (occasion)			399 F
Exemple de prix (Jeux d'occusion) (version française) :	
AFTER BURNER III	279 F	ECCO THE DOUPHIN	299 F
FINAL FIGHT	279 F	SONIC CD	299 F
PRINCE OF PERSIA	279 F	SYLPHEED	299 F
BATMAN RETURN	299 F	THUNDERHAWK	299 F
Exemple de prix (JE	UX NEUFS) (versio	ou (ranguise) :	
MEGARACE TEL S	SENSIBLE SOCCER	399 F TERMINATOR	449 F
MICROCOSM 200 E	COCY INTO 75000 TEXALS	AAO E LETUAL ENECOCED	400 C

399 F DRAGON BALL Z 449 F STREET OF RAGE III

NEO - GEO

н			
	CONSOLE NEO-GE	D* + 1 JEU	1790 F
١	(+ DE 200 JE	UX DISPO.)	
ı	Exemple de prix :	NEUF C	CCASION
ł	WORLD HEROES 2	990 F	749 ■
ı	FATAL FURY 2	1090 F	799 F
ı	ART OF FIGHTING 2 (mouf) TEL	SUPER SIDE KICK 7	1490 €
ľ	MEMORY CARD 229 F	TOP HUNTER	TEL

NEC

CONSOLE DUO R	neuve	- :	2190 II
CONSOLE PORTAL			995 F
	TEL + 70		
(HU-CARD +	(D ROM) à		
MANETTE	99 F 00	INTUPLEUR	99 F

3 DO

L			
ı	CONSOLE 3	DO (Version PAL) (Disponible)	TEL
ı		SO JETLY DISPORIBLES NEITES & OCCASIONS	-

AMIGA CD 32

CONSOLE" + 2 Jeux 1790 F

+ 100 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR (Disponible) + 30 JEUX DISPONIBLES

> Venez voir les 3 DO et la JAGUAR en démonstration permanente

RAYON GOODIES

(Ramicord, Cartes DBZ, Cassettes vidéo, Figurines,

OUVERTURE

D'UN RAYON CD ROM PC + 100 JEUX NEUFS & OCCASIONS

SPECIAL ANNIVERSAIRE

Du 1er au 30 Juin pour fêter SES 2 ANS, SCORE GAMES your double la valeur points de votre Carte de Fidéli

		Neuve	Occusion -	CADEAU**
CONSOLE GAME-BOY	Française) ;	299 F	199 F	
CONSOLE GAME-BOY (neu	ve) + Tee	Shirt MA	ARIO LAND III	329 F
SUPER GAME-BOY	499 F	LOUPE	LIGHT BOY	59 F
GAME-GENIE (neuf)				69 F
Exemple de prix (len	d'occusion	(version	françoise) :	
CASTELVANIA			AL KOMBAT	175 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	SUPER	MARIO LAND 2	175 F
ASTERIX	175 F	ZELDA		175 F
Exemple de prix USUX	NEUFS) (ver	sion franç	aise) :	
BATMAN	99 F	TINY T	OON 2	249 F
SUPER MARIO LAND 3	249 F	TORTU	E 3	249 F

SUPER MARIO LAND 3	249 F	TORTUE 3	249 F	J.
NES (- DE 1800 J	EUX DISPONIBLES) -		
CONSOLE neuve + 2 MANETTI	ES 249 F	GAME GEAR	299 F	П
SUPER PROMO JEU	X US ne	uf :		١,
ADDAMS FAMILY	99 F	DUCK TALES	99 F	L
ADAPTATEUR GAME KEY	99 ₽	SUPER MARIO 3	99 F	1
Exemple de prix (X	UX NEUFS) (v	ersion française) :		1.
SENSIBLE SOCCER		MEGAMAN 5	299 F	13
KIRBY'S ADVENTURE	299 F	ASTERIX	349 F	ŀ

SUPER-MINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES CONSOLE SUPER-NUNTENDO Française nguye: CONSOLE + STREET FIGHTER II 690 F CONSOLE + MARIO ALL STARS 990 F

CONFORT A SHIEFT LICELIER		COLINOR A LIAMINO LINE BILLING	200	
CONSOLE + ALADDIN	990 F	MANETTE d'origine	99	F
ADAPTATEUR SNINT/SFAM	ICOM/SNE	S	79	F
ou 49 F avec 1 Jeu acheté	ou GRATI	JIT avec 2 Jeux achetés		
Nouvelle ADAPTATEUR 60 H	z 99 F	RALLONGE MANETTE	39	F
(+ DE	2500 JEU)	(DISPONIBLES)		
Exemple de prix (less	d'accusion) (version françoise) :		
F ZERO		ALADDIN	299	F
STREET FIGHTER II	139 F	FLASHBACK	299	F
MORTAL KOMBAT	169 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	299	F
STARWING	169 F	DRAGON BALL Z	349	F
MARIO ALL STARS	269 F	F1 POLE POSITION	349	F
SUPER MARIO KART	269 F	NBA JAM	379	F.
ZELDA flit	269 F	YOUNG MERLIN	379	F.
Exemple de prix (JEU)	(NEUFS) (ver	sion française) :		
MYSTIC QUEST	389 F	DRAGON BALL Z II	549	
SKYBLAZER	399 F	EMPIRE STRIKE BACK	549	F
EQUINOX	439 F	FIFA SOCCER	499	F
PSG FOOTBALL	489 F	RANMA 1/2 4	TE	Į,
ROCK'N ROLL RACING	489 F	STUNTRACE FX	TE	L
CT A SPECIAL PROPERTY.	400 0	CLUBER CENCET FLOURED AL	100.00	

NOUS ACHETONS

MORTAL KOMBAT 399 F JURASSIC PARK 449 I NIGHT TRAP

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
PSG FOOTBALL 399 F DRAGON BAL

DUNE

(Paiement îmmédiat ou bon d'achat)

vos consoles ainsi que la majorité 🧓 vos I IIIX : ●GAME-GEAR ●MEGADRIVE MFCA CD ●GAME-BOY ● CD ROM PC •SUPER-NINTENDO ◆NEO-GEO ◆3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons jeux sur : •N.E.S • 32 ■MASTER-SYSTEM ●NEC ●LYNX

(vair modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

Soit 300 F de Jeux GRATUITS pour 1500 F d'achats

420 E

549 I

499 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE

24

LIVRAISÓN COLISSIMO (Commande à Paris exclusivement)

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES CONSOLES. N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

	FIGHTER		199 F SUPER STREET FIGHTER II	TEL
BON DE COMMAN SCORE GAN	NDE EXPRI	ESS :	A retourner exclusivement coles 75005 PARIS	à
NOM		PREN	OM	
ADRESSE			***************************************	
CODE POSTAL		VILLE		
TEL DOM :		TEL B	UR :	
TITRE	CONSOLE	PRIX	Je règle par :	76/97
			MANDAT LETTRE	9
			CHEQUE CARTE BLEUE	J §
			N°	Щ,
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE: 60 F	30 F	Date expiration:/	
TOTAL A PAYER			Signature	

CONSOLES +

11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15 Tél.: (16-1) 46 62 20 00. Télex: 631 345. Fax: 46 62 ■ 61 Pour objunir votre correspondant directement, remplacez les du standard par le numéro de poste entre parenthèses. Aboungments : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION Rédacteur en chef Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

Juliette van Paaschen (2196)

Chel de Rubrique Sami Souiboui (Sam)

Rédocteurs Richard Hornsy (Spy) Nicolas Gavet (Nilico)

Secrétaire de réduction Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

1rd maquettlete : Christine Gourdal (2191) Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

Ont collaboré à ce numéro François Hermelin (Banana San), Correspondant permanent au Japon, Loïc Berinkolt (Peter), Odile Boetschi, Bomboy, Marc Lantelme, Morantig Lemeste, Maxime Roure (Switch), Philippe Tilikète dii Fili, Ze Killer.

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15 Tél. : (1) 46 62 20 00

Directrice de la publicité Nathalia Tessler (2) Fax: 46 62 25 81

Chefs de publicité Stéphanie Bonnard (2201)

Ventes (réservé sun dépositaires de presse) Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général. 9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél.; (1) 46 38 95 24.

Tel.: (1) 64.38.01.25. France: 1 an (11 numéros): 288 F (TVA inckise). Étranger: 1 an (11 numéros): 352 F (train/baleau

(tarifs avion : nous consulter). Belgique : 1 an (11 numéros) : ≣ 300 FB. Payable par virement sur le compte de Dispason à la banque Société Générale à Bruselles, nº 210-0063593-31. Les règlements doivent être effectués

par cheque bancaire, mandal ou visement postal (3 volets) BP 53 77932 Penhes Cedex.

Promotion Frédérique Gasbarian (2161) Fax: 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier Marie-Paule Welss (2283)

Contrôleur de gestion

Responsable Informatique éditoriale Jérome Marchandiau (2053)

Responsable informatique éditoriale (adjoint) Jean-Luc Largeau (2394)

Fabrication Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

Consoles 4 est un mensuel édité pa EM-Images SA au capital de 4 400 000 F.
Principal actionnaire: Editions mondiales SA.
Siège social: 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

P-DG et Directeur de la publication :

Directeur délégué :

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (convrion) Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Tirage de ce numéro: 140 400 exemplaires.

P-DG et Directeur de la publication : Francia Morel P-DG et Directeur de la publication : Francis Morel
Dépôt légal : 2º trimestre 1994
Photocomposition, montage : Euronumérique.
Photogravure : E.P.S., Novacop, P.C.S. Converture : E.P.S.
Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000
Distribution : Transport Presse - Numéro de commission paritaire : 73201.

Ach. px MD, GG, S.NES GB faire offres (100 F à 200 F), GOMEZ, 10, rate Firmin Gillot, 75015 Paris. THE - (15-1) 48 78 44 54 59700

Ach. Super Pro Fighter 24 MB ps raisonnable. Michel CONTASSOT, 11, rue J.-B. Semanal, 93310 Le Pré-Saint-Gervale. Tél.: 48.43.75.82

Sur néo, ach, Wiew Point, Soccer Brawl, Sup. Side. noural, etc. Marc STOEMR, 30 rue Marcel abons, 33170 Gradiguan. Tét.: 56.89.22.40.

Ach. Néo-Géo + Samourai + 2 man., px : 2 200 F. Nesrin HARPIL, 76, av. Baniel Casanova, 94200 berv-sur-Seine, Tél. : (16-1) 46.72.54.58.

Ach. sur née-géo Fatal Fury Spécial, Top Hunter, Puzzle, Bowing, Petrick AYAD, 16, rue du Be 68260 Kingersheim. Tél.: 69.53.19.92.

Act. ou éch. ji sur CD 32 Amiga. Franck BURON, 5, Square Vaulien, 75220 Virelley. Tél.: (16-1) 30.24.74.43.

Ach. vds et éch. p. GB. David BERYAUD, 17, av. Cambacores. 92370 Verriéres-le-Buisson. Tel. : (16-1) 69.30.84.23.

Ach. néo-géo + 1 jeu, px : 2 000 F. Ván GB + 7 px + handy boy, px : 700 F. Alexandra MURINEDDU, 11, Impasse le Brix, 93100 Montreull. Tél. : (18-

Ach. GB + ju paş trop cher. Loiic HERREIRA, route de Montesquieu, 16t. : 61.88.79.67.

Ach. pt et conspies MD SNES GB, vds pt. Erfe BOULAY, DSFA, 78170 La-Calle-Saint-Cloud,

Ach. sur GG: Shinobi, Ecco, Donald, Rastan, Mickey, 80 P. may. Demies LAVESGNE, École de Chant morte, 87200 Saint-Junier. Tél. : 55.02.58.11.

Act. Méga CD (sans MD) - Dune, ps : 1 000 F maxi. Jean-François SB000E-ADAM, 40 bis, rue Curial, 75019 Peris. Tél. : (16-1) 40.36.40.67 (rú-

Act. Lynx, px: 300 F maxi ou tire jr NES. Christophe DE MARESVILLE, 5 A, nue Saint Ladra, 57158 Montigny-les-Metz. Till: 87.52.10.94.

Ach. gt SNINt, gx: 100 fi à 300 F. Sébastion MAZ-20NI, 21, rue de l'Isère, Chantegrive-les-Rivières, 13140 Miramas. Tél.: 90.58.44.39.

Ach. Impr. pour CPC 6128 à bas pt. Laurent MONNIER, 353, ché des Blés d'Or, 83150 La Blanc-Mesaill. Tél.: (15-1) 48.69.29.15.

Act. Néo-géo + μ (ou sans), μ r: 1 200 F à déb. Laurent MAUBERT, 26, allée Gorge Bizat, 93430 Villetaneuse. Tél. : (16-1) 49.27.08.59.

Act. p. NG à bas pris; vis TV 40 cm, px : 1 400 F Cyril ALLEGRE, 16,rue de Bougainville, 78180 Montigny-le-Bratonneux. Tél. : (15-1) 30.84.45.10.

Ach. Exhabite our NES Maxi, px : 150 F. Demler BOUEGRAS, 10, av. Pablo Picaseo, 93420 Ville pinte. Tél. : (18-1) 43.84.54.09.

Act. MD + ju pr : 500 F. Ach. sur GB, bt Nitoon, px : 100 F. Joséphine MAISONMAYE, 8, éls nue d'Alsece, 54200 Rexaumeix. Tét. : 83.82.86.96.

Ach, pour PC Scanner couleur à main Env.: 500 F (avec OCR) & carte mêre DX 2-50 ou DX-2 66. Olivler DE FASSID, 170, av. de Verdan, 06190 Roquebrune Cap Martin. Tél.: 93.38.18.86

Ach. jx sur NEC CD CDS carbuche. William BORSARINI, 8 les Limandes Granges, 956 Cergy. Tel.: (16-1) 30:32:59:47. s Granges, 95000

Ach. Samourai sur NG Vds p S. Nin (Mortal, Mickey) of GB Marc LARCNE, 1A, rue du Ke-chersberg, 67700 Saverna. Tál.: 88.91.21.38.

Ach. Magican Lord sur néo-géo px : 300 F. Cédric EXCHSTETTER, 63, impasse des Trelles, 57480 EICHSTETTER, 63, impasse L'Hôpital. 7él : 87.93.67.45.

donnerie, 41800 Souge. BOIOTONINE, La Gandon Tél: 54.72.49.75. (W.E.).

Ach. Snin sans ix 500 F vds cartes Ja-Frédéric DUFRESNE, 23, rue du Midi, 94300 Vincernes. Tél : (18-1) 43.28.62.48.

Ach. Jr. MD : F1, Rocket, Knight Aladdin etc... faire offres. Issec RODRIGUEZ, 10, rue Firmin Gillet, 75015 Parts: Tel: (16-1) 40 R6 38 04.

Ach Tecno NBA Raskethall Spin ps: 200 F à 275 F. Etlenne RUPPE, Vaultand, 41150 O. Tol.: 54.20.76.14.

Ach, GG avec adapt. + 1 jeu. Olivier AUNEAU, Lu Pérrée, 37130 Saint-Patrice, Tél.; 47.96.97.71.

Laurent MAILLARD, 20, allée de la Renaudière. 35510 Cesson-Sevigné. Tél.: 99.83.20.31.

Ach. nbx p: sur MD avec ble et n. 100 F pce. Marthles JACOUSER, rue Jean Tucat, 64420 Espony. Tél.: 59.04.13.66.

Ach. sur Stin: Sim City, Magical Quest, super Bomberman. Faire offres. Aurélise MORIN, Las Mullons, 16100 St-Brice. Tél.: 45.32.03.25.

Ach. Chamoionshio Pool sur Snin px: 300 F maxi-Frédéric GODEFROIDT, 11/45, rue des Cotoniers, 5970 Tél.: 20.31.34.77.

Ach. sur MD: Landstalker, Phantasy Star 2, Shining Force, etc. Yennick PETITIER, 12, rue du Gros Chéne, 92370 Chaville. Tél.: (16-1) 47.50.64.73.

Tecmo NSA basket-bell; super Teeris; Higel Man-sell 150 F à 200 F. Christadie RAIIX, 16, allée de la Sente Noice, 78240 Chambourcy. Tél.; (16-1) 30.86.99.87 (ap. 20 h).

CLUBS

Club Mega vidéo, magazine, mensuel, échar etc. Guilleume HOCHART, Le Haut Dene 62200 St-Martin-Boulogne.

Konichlwa! Club d'éch, et Fanzine! Doc. cire thre à 4,40 F. Pascel AUSRIT, Cabrol, 12120 Meijac. Tél. : 65,46,74,00.

Club GO, ách. (20 F), vies, ach. Ites consoles. Déjá 360 adhérents. Joséphine MAISONNAVE, 8 bis, d'Alsace. 54200 Roma Tát : 83 82 86 56

Abonnez-vous à High Voltage, le Canard qui décoile Gratos Laurent DIMIDNT, E rue d'Au-toul, lot. Etrier d'Argent, 31170 Tournefeuille. Tel.: 61.70.11.88.

Cher. personnes pour créer scénario ou jx vidéo. Christophe LOUBATIÉRES, 64 bis, rue Alexis Carrel, 24100 Bergenec. Tél.: 53.81.25.99.

Famicom Power : le Fanzine le plus joulssif : 10 F seulement Jer. CORTIAC, Jacquiera, 07200 Ucel. Tél.: 75,37,43,96

Le plus grand club pour Segs. Doc. gratuits sur demande CONSOLES MEGA CLUB, 21, rus des Martyrs de la Résistance, 59130 Lambersart,

Fatzine (40 pages) Flash Games contre 5 8mbres à 2 F80. Tony DEVALUERE, Impasso des Chambons, 36250 Saint-Marcut. Chambons, Tal.: 54.24.18.63.

Famicom Power, Nouveau Fanzine: 10 F en timbres David CHABAL, 13, be Pastour, 07800 Vals-les-Bains, Tél.: 75,94,69,04

Marrel Alfitel IEN, 25, allée des Glycines, 77144 Montevrain. Tél. : (16-1) 64.02.23.60

Nouveau Club consoles : 2 livres par mois : 13 F. Romain KOEHIB, Place d'Empaysaine, 15700 Pleson, Tél.: 71.40.40.88

Famipow W Méga Fanzon V3 10 F en Limbre. Dalahim CHABAL, 3, bd Pasteur, 07800 Vals-les-Bainx. Tél.: 75.94.69.04 (N.R)

Funzine Iman'Zine (multi-consoles) ov : 10 F. Aurélien NOTTEAU, 66, rue du Nord, 99280 Ar-mentières. Tél.: 20.77.21.97

glish Only: Akira YONEYA, 2, 5, 8, Minamikuri-hara, Zamashi Kanagawaken, Japan 228. Tel.: 0482-58-4500

Cher. contact pour éch. vies ach. Da • X • vidéo, Manga etc. Armaud DEPLAND, 41, rise dii Moeilin Bes, 11110 Arméssan. Tél.: 68,45,38,77

Megulife, to meliteur Fanzine MiD, MCD et SN, 44 pages, 8 F. Laurent CARANOBE, 4, rue St-Thod'Aquie. 31400 Toulouse. TAU : 61.53.44.16

Club 16 bits inscriptions 12 F tte la France. Cuvid FEBER, 16, alléu de la Marche, 92380 Carches. Tét. : (18-1) 47.95.00.36

Konichiwa, club d'échange et fanzine! env. 1 thre à 4,40 F. Pascal AUBRIT, Club Konichiwa, Ca-brol, 12120 Melzac. Tél.: 65.74.25.92

Cher. partenaires pour créer Fanzine (règ. pari sienne), Julien AMIARD, 5, Grande-Rue, 77450

Jablines. Tél.: (16-1) 80.43.87.32 Nintendo-Power! Fanzine sur SF ox : 8 8 des tas

de tests! Julien MARTIN, 42, rue de i 34400 Lunei-Viel. Tél. : 67.71.74.44 Char, collaborateurs pour créer fanzine SFC, Snes.

sur Paris. Nicolas WAGNEA, 27, roe Franc 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.07.50 Club super Nintendo III Méga Drive Inscrip

gratuite. Cyril DANIEL, 5, cité de Lafuye, 28400 Nogent-le-Rotrou. Tél.: 87.52.60.21

Club Micro Game + Fanzine ctre 6 timbres à 2.80 F + env. Guillaume DEBIZE, 5, rue Mont-golfier, 07100 Annoney. Tel.: 75.87.51.22

Superdrive le Fanz des consoles 16 bits nº 2 est arrivé. Julien DUTEL, Hameau la Durtar Jardin, 38200 Vienne. Tél.: 74.85.74.28

Club Franzine NG (Tios, MD, Snin.) ctre 5 timbres à 2,80 F. David BLANCHARD, 1, rue Jules Le-doumegue, 37000 Yours, Tét.: 47,44,46,09

Konichiwa, club d'échange et lanzine l'env. 1 thre à 4,40 F. Pascal AUBRIT, Club Konichiwe, Gebrol. 12120 Meliac. Tel: 85.74.25.92.

Recevez un journal gratuit sur la Lyrx. Martini LEAUTE, 13, rue de la Mouée, 41500 Mer.

Ech. vds ach. px sur MO, GG, Snin, GB. Ludwig KARJAKEHIAYAN, 7, eliée des 2 Châteaux, 77600 Bussy-Saint-Georges. Tél.: (18-1) 64 66 02 01

ECHANGES

Ech. Gremiins 2 sur GB. Joseph NORWICK, 42, av. Maréchal Leolarc, 84000 Pau, Tél.: 59.84,12,78.

Ech. SFC 8 jx : Aladin, Jurassic, etc. ctrs Neo Gen.
Sylvain BELLANCOURT, 94, nv. de Verdun,
93330 Neoklly-sur-Manne. Tél. : (161) 43.08.09.38.

Ech, sur SNin US Actaiser cire Shadorun, Ala LEVIEL, 10, rue du Port, 92110 Clichy-la-Be-renne. Tél.: (16-1) 47.30.12,62.

Ech. SF ii, SNin cire jau en ben état. Côdric CHOUJAA, 25, rue du Pont, 39700 Fraisane. Tét.: 64.71.13.09. De 16 à 20 H.

Ech. Nes + 2 man. + 8 pr + sdapt. 4 j. t/re MD + 2 man. + 1 jeu. Jérémie SERME, 62, rue Maurice Chabrières, 26400 Crest. Tél.: 75:25:34.06.

Ech . vda Ninia Combat (N.G.) Aladdin (SNin) Gunstar Heroes (MD). Merguertte DORNIC, 18, rue des Dreits de l'Homma, 51000 Chalone-sur-Marne, Tél. : 26.65.30.71.

Ech. ps MD : Sh. Force, etc., Menuham RACCAH. 4, rue du Roi de Sicile, 75004 Paris. Tél. : (18-1) 42.71.89.76.

Ech. sur Shin Dragon Ball 2, Rival Turl. Raphael BENSACO, 75, ev. de Chabeuil, 20000 Valence. TAL - 75 43 57 07

Ech. GG+5 (x cire MD + Aladdin + Sonic I ou II ou 5)x SNin. Guy MERLIN, Quartier des Algrau, 84420 Piolenc. Tél. : 90.29.50.90.

Ech. st GG (Sonic 2...). GB, Cher. bite de Olympic G. tur GG. Fabrica MAYAUD, 2, stiée des Fougères, 50290 Cauffry. Tél.: 44.73.70.92.

Ech. MS II + 4 jx ctre 5 ou 4 K7 SNin. Vda 5 K7 SNec. Járôme VAHE, 34 bis, rue da Verdun, 82190 Lities, Tot.: 21.02.41.61

Ech. Shadow Warriors cire autres jeu Nes. Michel Lejeune, Le Cornellère, 01110 Cormaranche-Lejeune, Le Cornellère, 0111 en-Bugey, Tél.: 74.35.14.01.

SNes + 1 ped + SF2T + 3 jx ctre Neo Geo + 2 man. Guillaume LAGARDE, 24, Champ III III Porte, 58340 Corgy-in-Tour. Tél.: 86.50,07,77,

Ech. ST.Fighter 2 ctre Top Gear, Super Soccer suire. Luc YANG, 14, villa des Chènes, 96500 Gonesse, Tél.: (18-1) 39.87.41.14.

Ech. Siles 8 ix cire Neo Geo, Jaguar ACD 32 ou éch. ASOO. Clément LELIEURE, 1, aillie des Marronviers, 92350 Le Plessia-Robinson, Tél.: (16-1) 47.02.76.47.

Ech. sur SN : Bubsy. Aladdin contre the 7th Saga. Actraiser. Sébastien POURIER, 34, rie III Chan-telle, 86800 Sèvre Anxiumont Tèl. : 49.44.01.18.

Ech. MO + 20 lx + man, contre SNin + 10 lx. Emeric LEHOUX, 6, rue André Leclere, 76320 Le Mesnits-St-Denis. Tét. : (16-1) 34.61.08.21. Ap. 18 h 30.

Vds. ech., ach. ix MD. SNin. Nep Geo. Frédéric MENAGER, 41, rue de la Peroisse, 78000 Ver-selles. Tél. : (16-1) 39.50.06.11.

Ech. Amstrad 6128 + avec housse + man. + 15 is + maguel cire SNes Yann StEUR, 39, rue de l'Etrier, 59490 La Bassee, Tél.; 20,29,33,22.

Vds ou ech. ix SNes et SFC 2SDF, Cher, Pro Fighter O., Prime. Jérôme SAINT-ARROMAN, St-Denis-de-Vaux, 71840 St-Denis-de-Vaux. Tél.: 85.44.34.33.

Ech. jx SNes : Starving. Yarenick LMEUREUX, 42, rue de le Bourbonnarie, 78690 Les Esserta-le-Roi. Tél. : (16-1) 30.41.69.77.

Ech. Mortalkombat ctre Fatal Fury II, Mr. Nuts, Aladdin, Ranma II, Ken 7. David M60, 109, rue du RPCH Gilbert, 82900 Asolières. Tél. ; (18-1) 40-86-02-91.

Ech. jx Nec CO. Super CO. Hom 2. Jeanne REMAULT, be Renound, 51190 Tourouvre. Tet.: 33.25.71.75.

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

UBRIQUE THOISIE:		1		1]]	1	1	L			I		1			Ш		MACHINES:
ACHATS		1	Ш	1				1								Ш			□ PC Engine□ Megadrive
	NOM:	1	Ш			П		1	1									1	□ Sega
VENTES	PRÉNOM:				1						1	1	1	1					☐ NES ☐ Game Boy
ÉCHANGES	ADRESSE :	L		1									L		L			1	□ Lynx
CLUBS				1			I			1	1	I	Ĺ	1					□ Divers
				1	L			T	ÉL.	: L	1		L	1			L	1	

* Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.

Ech. Zeide 3 sur S.Nin. Charles CAUTAIN, 29, av. du Parc aux Biches, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 84.67.02.52.

Ech. MD. David RESMOND, 13, cité Yves le Bourge, 22110 Rostronen. Tél.: 96.29.41.79.

Ech. Jx aur SNes : Utopia, D8Z II, Popoulous, Star Wing. Mathleu REBERGUE, 12, bd Bessières, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.76.39.

Ech. jx aur SNes. Jecques TOMBE, 17, rue de Clery, 75002 Paris. Tél.: (16-1) 42.35.27.56.

Ech. Super SM SH TV, P. of Porsia, et Super Soccer. Seijed MUKHTAR, Lee Fougères, bat. C2, 77210 Avon. Tél.: 60.72.59.60.

Ech. |x MD (Cool Spot...) et Starwing ctre Alien 3 (VF). Christophe SERVOL, rue du Stade, 63820 Glat. Tél. : 73.21.75.13.

Ech. Street Fighter 2 ctre autre jeu (US) sur SNin. Michaël RDZIER, Brauil, 98700 Premery. Tél.: 95.37.91.03.

Ech. G8+jx+loupa cire Lynx +jx. Vás Nec +5 jx. Frédéric PEROTTI, 17, av. du Coin Joli, 13009 Marseille. Tél.: 91.75.48.63.

Ech. sur MD Last Battle 1 playeur. Plerre-Etienne LAGRANGE, 64, rue de Légalité, 92130 lssy-lee-

LAGRANGE, 64, rue de Legante, 92130 185y-100-Moulineaux, Tél. : (16-1) 47.36.80.89.

Ech. jx sur SNin: Super Soccer, S.Probotector. Sébastion RELANDEAU, 5, rés. Le Vieux Moulin, 76160 Darnetal. Tél.: 35.08.91.85.

Famicom Power, Le Fanzine 100 % jouissif contre 10 F only, Jérêmie CORTIAL, Jecquiers, 07200 Ucel, Tél.: 75.37.43.98.

Vds, éch. jx MD, SNin, Neo Geo. Vds 14 jx MS: 1 100 F. Frédéric MENABER, 41, rue de la Pamisse, 78000 Versallies. Tél.: (18-1) 39 50 65 11.

Ech. aur SNin US Magical Quest. Maxime MO-REAU, 76, rua de Maule, 78650 Beynes. Tél.: (16-1) 34.88.89.18.

Ech. jx SNin Starwing, SF II Turbo, Tiny Toon, OB2 II. Fabrico PRA, Les Chambons, 38350 La Salleen-Beaumons. Tél. : 78:30.42.13.

Ech, jx SNin, SNes, SFC ou vds 100 à 150 F (SFZ, GP1, Wings...). Régis SIVA, 41, chamin Victor Schoeicher, 78370 Platair, Tél.: (15-1) 30.54.65.34.

Ecco at Fiashback cire Figthers. Grégory HOEPFFNER, Ferma de la Noué, 91470 Les Motières. Tél.: (16-1) 60.12.38.19. Ech., vds, ach. jx MD et SNin. Fabrico MENACHE, 37, av. Paul Claudel, 91250 Saint-Germain-Lás-Corbell. Tél.: (16-1) 60.75.42.79.

Ech. A500 Plus + nbx |x+| jays che Neo Geo + |x|. Frédéric BERNIAUD, 44, sv. de in Marne, 06100 Nice. Tél. : 93.53.69.63.

Vás ou éch, sur Shin: Tiny Toos, Aleste, Contra, FZero, Krusty... Christophe RAINETTE, 111 Mis, rue Joseph Bénatier, 86100 Les Sablees d'Olonne. Tél.: 51.32.16.07.

Ech. 6 jx MD ctre Tiny Tons our Nes. Nicolas HIFF, 66, bd René Casain, 06290 Nico. 76L: 93.83.38.17.

Vds, éch. ach. jx NG. Cher. Ninja Commando et Art II. Florent BEAUCOUSIN, 11, rue du Surmelin, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.82.26.

Ech. ou vds jx sur SNin à bas px (200 à 300). Didler LEPERE, 14, rue de Medagescar, 71290 Le Creusot. Tél.: 85.00.28.38.

Ech. SNes + adapt. + SF2 + Mortal C. + F.Fight. ctre Neo Geo + 10 F. Yehen TOTH, 1, alide du Weux Poirter, 45650 Saint-Jean-le-Blenc. Tél.: 38,96,37,41.

Ech. jx MD Lemings. Cher. Ch.Boy, D.Fury 007, T.Toon Galahad... Xene APAKIS, B, rue Paul Junet, 38000 Grenoble, Tél.: 78.47.40.91. H.R.

Ech. sur MO Menacer + cassette ctre Street Fighter II. Patrick KROL, 3, chemin de Mervielle, 31700 CORNEBARRIEU. Tél. : 61.06.12.05.

Ech. MD + 2 man. + 8 jr. (NH, 94, Son 1, 2) ctre SNin + 2 man. + 4 jr. (SF2, F0). Gyl GADIFFERT, 77, harnesu de Framicourt, 80500 Fortainsauss-Monthildier. 761; 22.37.00.94.

Ech. jx SNin (Franç.) Road Renner, S.EDF, Simpsons ctre Tlay Toon, etc. David POGNANT, 4, rue de Litte, 90000 Belfort. Tél.: 84.58.07.55.

Ech. SNes + 6 μ r + S.Soccer che MD + Mega CD + 2 μ r. Yvan YANNA, 62, av. de Châhouu Thierry, 02400 Gland. Tél. : 23.69.07.59.

Ech. Nes 11 jx + 2 man, + pist, ctre SNin + 3 jx + 2 man, Julien MARLARD, 230, route d'Ardon, 45160 Olivet. Tél. : 38.63.11.91.

Ech. Jimmy Connors (US) cire Top Gear sur SNin. Jean-François BASSEVILLE, 11, av. Albert Baudoin, 13090 Aix-en-Provence. Tét.: 42.59.94.15.

Ech. Lemmings ctre Popoulous (GS). Cildric POLI, 10, places Jean-Jacques Rousseau, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél.: 74.32.67.19. Ech. Tazmenia, Castle of I. Jap. et Franç. ou vds 200 F pca. Alexandre GEORGIN, La Petite Bruyère, 37340 Ambillou. Tél.: 47.52.41.59.

Ech. Nes + 4 jr ctre GB + jr. Pierre MARCHAN-DISE, 278, av. de Brigode, 59650 Wilensuwe d'Ascq. Tél.: 20.91.38.62. Ap. 17 h.

Ech. Donald, Quack Shot. Céline TAGLIARINO, 84400 Gerges-les-Billiard. Tél.: 90.04.66.11.

Exh. MD + MCD + CDS contro Neo Geo + μ t. Jérémy JOUSSE, 24, nue du Collibri, 59660 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.05.50.21.

Ech. CPC 6128 + 12 jx ctre MD ou SNin. Gáraid BUY, 20, bd de l'Université, 21000 Dijon. Tél.: 80.97.76.28.

Ech. S. Nin + 2 jx (Mario 4 et Rival Turf) + mnn. + turbo + adapt. 29, ctre néo-géo + Fatal Fury li et Art of Fighting II + man. Meher GDRRAB, 348, rue de l'Etoile, 93090 Bohigary. Tél.: (18-1) 48.96.03.02.

Ech. Mortal Kombat ctre Ranma 1/2 ou art. of Fighting. Simon GALLAS, 9, rue Condorcet, 22000 Saint-Briese. Tél.: 96.94.43.32.

Éch, art of Fighting ctre S. Sidekick sur néo-géo. Prédéric BONNET, 21, rue de la République, 07130 Saint-Peray. Tél.: 75.40.50.80. Éch. Aladdin (sous emballage) cire Sfighter 2' sur MD. Ahmet YENIL, HLM, allée A, rus Claudine Roche, 42510 Balbigny. Tél. : 77.27.25.61.

Éch. sur Snin F. zéro, Sterning, WWF, ctre Sim city Zeida etc. Michaell ARNOLIN, 2, rue Auguste Perret, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (18-1) 39.66.31.42.

Éch. jr. MO (X-Men, Shadow Darter...). Jérénty DUHAMEL, 130, rue Jules Buesde, 99510 Hem. Tél. : 20.83.13.01.

Éch, Kirby's Dream land + Pinball land ctre Zelda sur CB, Emmanuel DELORME, Chateau de Pinet, 04110 Reillanne. 761: 92.78.87.22 (ap. 17 h).

Ech. sur Snes : R-type, Mario 4 ou vés 250 F pos ou 450 F les 2. Dorian COLLING, 16, no Patrice de la Tour du Pin, 73020 Paris. Tél. : (18-1) 43.48.86.75.

Ech. ou vos sur Snin SFZ cire S. Mario World. Sébastion PETIT, 12, nue Robert Polesoni, 28130 Saint-Piat. Tél.: 37.32.43.90.

Éch. Aladdin, Mortal Combat, etc... ctre DBZ 2 ou autres. Michael GARCIA, 9, mail Jacquinot, 58000 Nevers. Tél.: 88.36.21.32.

Ech. CPC 464 + 50 jx ctre Lynx + jx. Aurélien CHOVET, 430, milée de Pluvy, 69590 Seint-Symphorien-sur-tioixe. Tél. : 78.44.33.83. Vds ou éch. jx Snin: Zeida 3, Lemmings, Starwing, Mario, Frédéric COSOLETO, 122, rue Julien Orimou, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél.: (16-1) 45.82.91.51.

Éch. GB + 6 ju + accessoires ctre jeu néo-géo Baston (WH). Didier LHERMITE, 2, rue Gabriel Péri, 59124 Escaudain. Tél.: 27.31.36.32.

Ech. Besterd ctre Biométa) ou Rock'n Roll Racing sur Snes. Bébestien LARUE, 5, rue Emile Zola, 06120 Bogny-sur-Meusa. Tél.: 24.32.14.77.

Ech. ou vds |x MD : Ecco, Eahockey, Global Glad., Lemmings. Cédric BALLET, 14, rue Vendôme, 78200 Mentes-le-Ville. Tél. : (18-1) 34.77.84.37.

Éch. Snin + 2 man. + 5 jx ctre néo-géo + mun. Franck LESURQUE, 44, rue des Corpellers, 77100 Manux. Tél. : (16-1) 60.23.26.98.

% fch. Nec CGX + 3 μ (SF 2') + 2 man, ctre MD + 1 μ u. Soris CAMPELLO, 11, place de l'Europe, Legement n° 15, 25170 Pelousey. Tel. : 81.80.20.30.

MICROMANIA RECHERCHE POUR SES MAGASINS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE VENDEURS

Vous êtes jeune, passionné par les jeux vidéo vous avez plus de 20 ans et le baccalauréat.

RESPONSABLES DE MAGASINS

Vous avez entre 25 et 30 ans, le Baccaluaréat + 2 ou une expérience réussie dans la vente.

Envoyez votre C.V + Photo + lettre manuscrite à : MICROMANIA Service du Personnel. BP 009 06901 Sophia Antipolis Cédex

NOTATION

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou non.

CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable. DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera. NIVEAU DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé). CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.

GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.

MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en luimême, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?

BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de la Guerre des étoiles ou aux simples bipbip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.

DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!

JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour. INTERET: Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!



PREVIEWS

Cette icône indique l'éditeur et le distributeur de la cartouche, sa date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.



EDITEUR: SEGA DISTRIBUTEUR: SEGA **DISPONIBILITE: SEPT. JAPON** PRIX: D

PLATES-FORMES 1 JOUEUR **CONTROLE: PARFAIT** DIFFICULTE: MOYENNE **NIVEAU DE DIFFICULTE: 1** CONTINUE: OUI

PRESENTATION

85%

L'intro animée a l'avantage d'être très rapide!

GRAPHISMES

90%

Fidèles au style "soniesque": des décors percutants et pleins de couleurs.

ANIMATION

94%

Les animations, soignées et efficaces, sont plus nombreuses que dans les versions précédentes.

MUSIQUE

96%

Ambiance électro-acoustique des jeux vidéo traditionnels.

BRUITAGES

Marrants et très diversifiés!

DUREE DE VIE

88%

Passé les premiers, certains niveaux vous donneront un peu de mal.

JOUABILITE

94%

No problemo. Votre hérisson mutant se met en boule plus vite que son ombre!

Des heures de bonheur en perspective! J'achète!

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 699 F. — G : de 700 à 999 F. — H : de 1000 à 1499 F. — 1 : de 1500 à 2 000 F.

NOTES

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20. 90 et + (18 et +): c'est un superbe jeu, peut-être un Méga-Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.

80-90 (16-18): un très, très bon ieu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga-Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16): un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre. 45-65 (9-13): un jeu très moyen... Pour acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent. 30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vousmême en cas de déception. Ze Killer n'est pas loin.

12-30 (2-6): un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail!

12 et - (moins de 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

MEGA-HIT

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce ieu tourne sur



CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. II s'agit de vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

valeurs sûres. Si

Classé numéro un mondial*, Pete Sampras, dit le "Revolver", est capable de transformer une balle de tennis en véritable missile balistique. Lorsqu'il appuie sur la détente, vous avez intérêt à dégager.

Les services sont impitoyables, sans parler des coups droits et des revers imparables. Quant aux smashs, ils sont tellement puissants qu'ils font frémir les ramasseurs de balles. Tout y est: du tennis pur et dur.

Pete Sampras Tennis est agrémenté de voix échantillonnées interactives et de nombreux effets sonores réalistes. Parmi les multiples options, on peut citer: effet de la balle, 18 tournois internationaux, possibilité de revoir l'action, et un répertoire de coups à faire tomber les bras des joueurs français!

Pete Sampras Tennis sort sur la nouvelle J-Cart, une cartouche révolutionnaire avec deux connecteurs de joypad supplémentaires incorporés, ce qui permet de jouer à quatre en même temps. Pas besoin d'adaptateur; il vous suffit de brancher les joypads pour vous catapulter tous les quatre sur le court.

Le suprême jeu de tennis est arrivé et vous lance un défi. La balle est dans votre camp!

Sortie sur MD - 26 Mai Sortie sur GG - 19 Août

"Le Meilleur Jeu De Tennis est... Pete Sampras Tennis" JOYPAD 89%

"Indetronable!!!" CONSOLES+ 89%

PLAYER ONE 90%

MICRO KIDS 18/20











"La maniabilité est surprenante car

MEGAFORCE 90%

elle permet de faire les mêmes coups que si vous jouiez en vrai"



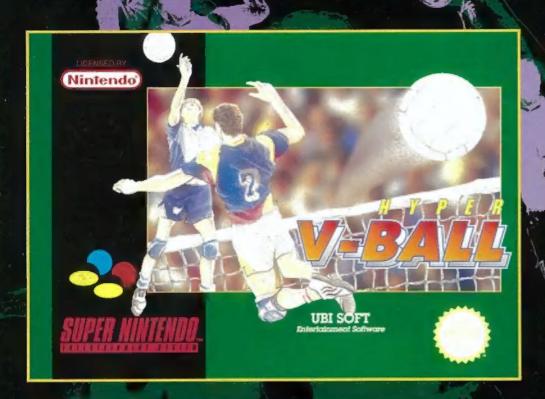
Codemasters^a

CODEMASTERS - Tel: 72 02 59 17 Fax: 78 49 08 80

© The Codemasters Software Company Ltd. ('Codemasters') 1994. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, J-Cart and Pele Sampras Tennis are trademarks being Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Codemasters is using the trademarks gursuant to a licence. * Numero 1 mondial – co se by Codemasters Software Company Ltd. Sega and



LE VOLLEY EXTREME ...



HYPER REALISTE!

En tournoi masculin ou féminin, affrontez les meilleures équipes en lice pour le titre mondial... A vous les services smashés, les open spikes, les feintes de smashes ou les lobs!

HYPER FUN!

En mode "hyper", vos joueurs sont des androïdes... Un nouveau type de volley vous attend avec des coups spéciaux à vous couper le souffle! Services fantômes, services boomerang ou tornado, smashes à angle droit, smashes éclairs... Tout est permis

HYPER COMPLET!

- 3 modes de jeu (masculin, féminin, hyper)
- Equipes personnalisées
- Conseils de l'entraîneur
- Sauvegardes par mots de passe







NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO 1993 Video System. © 1994 UBI SOFT.











36 68 68 77